

CRASH BANDICOOT 3 - WSZYSTKIE SEKRETY! ►

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

NEO

PLUS

ISSN 1505-8204

INDEX 345342

STYCZEŃ 1999 (1/99)

CENA 4.90 ZŁ

06

recenzje

Legend Of Zelda

Xenogears

Brave Fencer

Mu'sashi

Wipeout 64

Twisted Metal 3

Bushido Blade 2

Xtreme-G 2

Formula 1 '98

Small Soldiers

TOCA 2

Buck Bumble

Tribal: BloodLines

Dreamcast!

- Japońska premiera
- Test konsoli
- Virtua Fighter 3tb

XTRA!

TOMB RAIDER 3

■ jest tylko jedna **LARA CROFT!**



UWAGA!
Od 1 stycznia 1999
zmiana numeru telefonu

SPRZEDAŻ WYSŁĘKOWA SOFTBOX

Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny
- szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (0-22) 636-90-24
tel. kom. 0-601 915-199



SONY PLAYSTATION

**PRZESYŁKA
GRATIS**

 Pla 199 zł	 Pla 209 zł	 Pla 199 zł	 Pla 199 zł	 Pla 219 zł	 Pla 199 zł
 Pla 199 zł	 Pla 199 zł	 Pla 115 zł	 Pla 115 zł	 Pla 199 zł	 Pla 199 zł
 Pla 199 zł	 Pla 115 zł	 Pla 195 zł	 Pla 199 zł	 Pla 209 zł	 Pla 139 zł
 Pla 209 zł	 Pla 115 zł	 Pla 209 zł	 Pla 209 zł	 Pla 115 zł	 Pla 199 zł
 Pla 189 zł	 Pla 199 zł	 Pla 199 zł	 Pla 115 zł	 Pla 199 zł	 Pla 109 zł
 Pla 115 zł	 Pla 115 zł	 Pla 109 zł	 Pla 115 zł	 Pla 199 zł	 Pla 115 zł
 Pla 149 zł	 Pla 129 zł	 Pla 149 zł	 Pla 129 zł	 Pla 129 zł	 Pla 115 zł

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

SUPEROFERTA

ACTION REPLAY 99 zł

EQUALIZER 129 zł

SONY PLAYSTATION

Akcesoria do PSX		Constructor	209 zł	Lemmings	149 zł	Road Rush 3D	195 zł
Konsola PlayStation	549 zł	Coolboarders 3	195 zł	Lucky Luke	199 zł	Road Rush platinum	109 zł
Konsola PSX + Dual Shock	599 zł	Crash Bandicoot platinum	109 zł	Man in Black	190 zł	Skull Monkeys	190 zł
Kabel RF	69 zł	Crash Bandicoot 2	195 zł	MDK + soundtrack	125 zł	Spawn	195 zł
Kabel Euro Scart	45 zł	Crash Bandicoot 3 - Warped	199 zł	MediEvil	209 zł	Spice World	115 zł
Karta pamięci SONY	85 zł	Croc platinum	115 zł	Mickey Mouse platinum	115 zł	Spyro the Dragon	209 zł
Karta pamięci MAX	49 zł	Destruction Derby 2 plat.	109 zł	Micro Machines V3 plat.	109 zł	Street Fighter Collection	199 zł
Karta pamięci 120 bloków	119 zł	Deathtrap Dungeon	199 zł	Mortal Combat Mythologies	199 zł	Suikoden	149 zł
Dual Shock	139 zł	Death or Alive	195 zł	Mortal Combat 4	209 zł	Tenchu	199 zł
Dual Shock Bushido	109 zł	Diablo	195 zł	M.K.T. platinum	115 zł	Tekken 2 platinum	115 zł
Pad Sony	99 zł	Die Hard Trilogy platinum	115 zł	Moto Racer	190 zł	Tekken 3	199 zł
Pad MAX	59 zł	Duke Nukem	115 zł	Moto Racer 2	199 zł	Test Drive 5	199 zł
Mysz	99 zł	Duke Nukem Time to Kill	199 zł	N2O	199 zł	Time Crisis platinum	115 zł
Action Replay	99 zł	Dynasty Warrior	115 zł	Nascar Racing '99	209 zł	Toca Touring Car platinum	115 zł
Equalizer	129 zł	Fifa 98 World Cup	199 zł	NBA '99	199 zł	Toca Touring Car 2	209 zł
		Fifa 99	199 zł	NBA Live '98	199 zł	Tomb Raider 2 platinum	115 zł
		Fifth Element	199 zł	NBA Pro '98	189 zł	Tomb Raider 3	219 zł
		Fighting Force	189 zł	Need for Speed 3	169 zł	Tombi	199 zł
		Final Fantasy VII	219 zł	NHL '99	199 zł	Tommy Makinen Rally	149 zł
		Forsaken	129 zł	Nightmare Creatures	190 zł	Total Drivin	99 zł
		Formula 1 Edition 97	119 zł	Ninja	199 zł	Total NBA '98	115 zł
		Formula 1 Edition 98	209 zł	Oddworld: Abe's Oddysee	115 zł	Transport Tycoon	195 zł
		Future Cop	159 zł	Oddworld 2: Abe's Exoddus	209 zł	True Pinball platinum	109 zł
		G-Darius	199 zł	O.D.I.	199 zł	Theme Hospital	190 zł
		Gex 3D	129 zł	One	119 zł	Vigilante 8	199 zł
		Global Domination	209 zł	Pandemonium platinum	109 zł	Victory Boxing 2	209 zł
		Gran Turismo	195 zł	Pandemonium 2	119 zł	V-Rally (Dual Shock) plat.	115 zł
		GTA platinum	115 zł	Panzer General 2	129 zł	Warcraft 2	129 zł
		Heart of Darkness	205 zł	Pitfall 3D	129 zł	Wargames	199 zł
		Herc's Adventures	195 zł	Point Blank	179 zł	Warhammer Dark Omen	199 zł
		Hercules platinum	115 zł	Porsche Challenge platinum	109 zł	Wild 9	209 zł
		Hugo	199 zł	Poy-Poy	169 zł	Wipeout 2097	115 zł
		I.S.S. '98	209 zł	Premier Manager '98	209 zł	WWF Warzone	199 zł
		Jet Raider 2	199 zł	Rayman platinum	109 zł		
		Klonoa	199 zł	Riven	249 zł		

inne informacja telefoniczna

NINTENDO 64

PRZESYŁKA GRATIS



Konsola N64	599 zł	Extreme G	199 zł	Mischief Makers	229 zł	Sub Zero MK Mythologies	249 zł
Memory Card 64	79 zł	Extreme G 2	269 zł	Mission Impossible	249 zł	Super Star Soccer '98	249 zł
Pad oryginalny N64	119 zł	F1 World Grand Prix	229 zł	Mortal Kombat Trilogy	289 zł	Super Mario 64	199 zł
Rumble Pak oryginalny N64	89 zł	Fifa 98 Road to World Cup	285 zł	Mortal Kombat 4	269 zł	Tetris	249 zł
Rozszerzenie do grafiki	119 zł	Fifa 98 World Cup	299 zł	Mystical Ninja	289 zł	Top Gear Rally	249 zł
		Fighters Destiny	289 zł	Nagano	289 zł	Turok	249 zł
Aero Fighters Assault	249 zł	Forsaken	289 zł	Nascar Racing '99	249 zł	Turok 2	269 zł
Airboarder 64	289 zł	F-Zero X	219 zł	NBA Pro 98	279 zł	Virtual Chess 64	279 zł
Banjo - Kazooie	229 zł	Gex 3D	289 zł	NBA Hang Time	269 zł	V-Rally	249 zł
Biofreaks	289 zł	Glover	199 zł	NBA Courtside	229 zł	War Gods	279 zł
Body Harvest	269 zł	Golden Eye 007	265 zł	NHL '99	269 zł	Wave Racer	149 zł
BomberMan Hero	229 zł	GT 64	249 zł	Off Road Challenge	289 zł	Wetrix	229 zł
Bust a Move 2	199 zł	Holy Magic Century	299 zł	Pilot Wings	229 zł	Waialae Country Golf	279 zł
Chopper Attack	289 zł	Iggy's Recking Ball	249 zł	Quake	269 zł	WCW Revenge	289 zł
Cly Fighter	279 zł	Int. Superstar Soccer 64	275 zł	Rampage World Tour	279 zł	WCW vs the World	289 zł
Cruisin World	249 zł	Lamborghini	289 zł	San Francisco RUSH	249 zł	WWF Warzone	259 zł
Diddy Kong Racing	229 zł	Live '99	249 zł	SnowBoard 1080°	249 zł	Yoshi Story	219 zł
Doom 64	279 zł	Lylat Wars + Rumble Pak	275 zł	SnowBoard Kids	239 zł	Zelda 64	249 zł
Dual Heroes	259 zł	Mace The Dark Age	249 zł	Space Station Silicon Valley	249 zł		
Duke Nukem 64	299 zł	Mario Kart	199 zł	Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł		

inne informacja telefoniczna

UWAGA

Do końca stycznia co trzeci klient otrzyma od nas nagrodę - niespodziankę

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia

news

NEWS	06
DREAMCAST	
JAPONSKA PREMIERA	18
DREAMCAST	
OGŁĘDZINY KONSOLI	20
DREAMCAST: GRY	
VIRTUA FIGHTER 3tb	23
PENPEN TRI-ICE-LON	24
GODZILLA GENERATIONS	25
JULY	25

recenzje

A BUG'S LIFE	36
ASTEROIDS	38
BRAVE FENCER MUSASHI	60
BUCK BUMBLE	50
BUSHIDO BLADE 2	32
CONSTRUCTOR	67
FORMULA 1 '98	55
LEMMINGS	48
LEGEND OF ZELDA 64	
THE OCARINA OF TIME	64
MICHAEL OWEN	
WORLD LEAGUE SOCCER '99	34
RALLY CROSS 2	57
RUNNING WILD	51
SMALL SOLDIERS	49
T'AI FU	
WRATH OF THE TIGER	47
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	56
TOCA 2: TOURING CARS	52
TOMB RAIDER 3	
ADVENTURES OF LARA CROFT	30
TRIBAL: BLOODLINES	35
TWISTED EDGE	48
VICTORY BOXING 2	33
WIPEOUT 64	59
XENOGARS	62
XTREME-G 2	58

redakcja

ARCHIWALIA	78
FAQ	80
GAMEBOY ZONE	68
GAWĘDY PO FAI	76
HARD STUPH: ACTION REPLAY PRO	75
HELP: TIPS & TRICKS	72
HELP: CRASH BANDICOOT 3	69
N(E)O COMMENTS	74
PRENUMERATA	77
SQUAREWARE	78



nr 06 styczeń 98
(01/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Dominik Kruk
Miłosz [origin]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

**Naświetlenia
i proofing**
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Felix Cybulski

Druk
ELANDERS
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

**Adres do
korespondencji**
-NEO PLUS-
Skrytka Poczтовая 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

**Zamówienia
reklamowe**
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and Fucks:
Wielki pozdrawia Leszka.
Szacunek dla dziewczyn za wyrozumiałość.
Mad shoutouts to our man in HongKong
Dawid Wang for Dece.
Żegnamy starą drukarnię, witamy nową.
Do wszystkich przykończonych
kozaków - kontroluj się.

BEGIN

Udało się! Zdobyliśmy Dreamcasta, choć informacje o wyprzedaniu w ciągu kilku godzin całego pierwszego rzutu przyprawiały nas o drżenie rąk. Na szczęście jednak udało nam się wyrwać jeden egzemplarz Dece ze spokojnych azjatyckich palców.

Przeżywamy obecnie najgorętszy okres w branży, prawdziwy szturm producentów gier na nasze konsolki. Chwilowo więc zniknął dział zapowiedzi, aby wystarczyć miejsca na recenzje nowych produktów. A tych jest niemało: jest LEGEND OF ZELDA 64 - prawdziwe dzieło sztuki, są trzy nowe produkcje Square - BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHI oraz XENOGears, jest wreszcie kolejny znakomity wyścig CodeMasters - TOCA 2, a dla wszystkich fanów Lary TOMB RAIDER 3 i artykuł o niej samej. Mamy też kolorowego GameBoya, który zjawił się w redakcji dosłownie w ostatniej chwili.

Uff, to był dla nas naprawdę ciężki miesiąc. Zostawiam was z wynikami naszej pracy w postaci tego numeru i naturalnie życzeniami SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU od redakcji NEO PLUS!

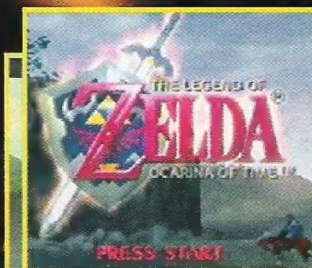
Gulash

Dreamcast!

Jeden ze 150 tysięcy egzemplarzy DREAMCASTA przebył długą drogę z Japonii, aby zakończyć ją na stole operacyjnym NEO PLUS!



Wielki test
str - 18 do 25

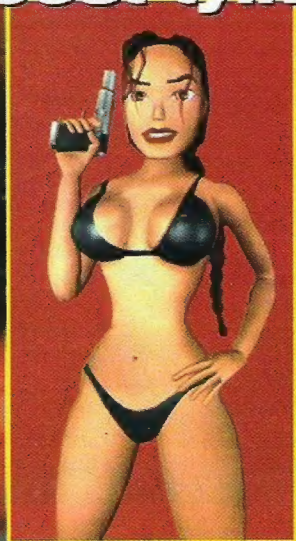


The future depends upon thee,
Neo Plus...
Thou art courageous...

MIYAMOTO - PROROK???

LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME
to ukoronowanie długiej drogi Shigeru Miyamoto na sam szczyt w pantheonie wielkich designerów. Banan daje 10/10.
Recenzja - str 64

Jest tylko jedna LARA CROFT



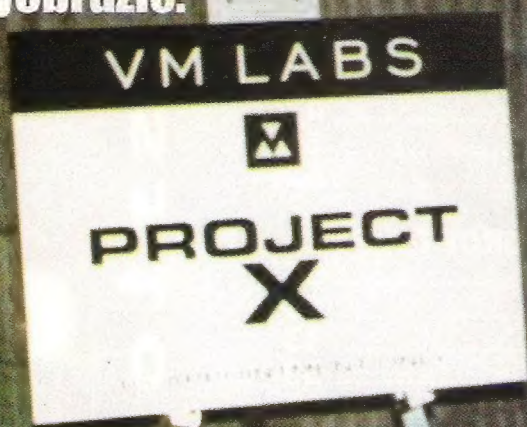
Ale za to w czterech wcieleniach - jednym komputerowo-konsolowym i aż trzech składających się z pięknych, zaokrąglonych ciał utalentowanych modelek. Duże zdjęcia i mnóstwo informacji - także recenzja długo oczekiwanej trzeciej części serii stworzone przez Merlina.

str 27

NEWS

PROJECT-X WRACA DO GRY NUON silniejszy niż PlayStation 2?

Set-Top Box
to w zamierzeniach
zintegrowany
player do muzyki,
filmów, gier
i wszystkiego,
co tylko można sobie
wyobrazić.



ES 1998 - VM LABS
ZA ZAMIERZENIEM DRZEWIA

W branży aż huczy od kolejnych plotek i domysłów, których sprawcą po raz kolejny jest składająca się z byłych pracowników Atari i Sony firma VM LABS. Być może pamiętacie jeszcze drukowane przez nas informacje o nowej konsoli, która miała nosić nazwę PROJECT-X. Cóż, sytuacja diametralnie się zmieniła - po pierwsze nie będzie to już konsola, a Set-Top Box, a po drugie nie PROJECT-X, tylko NUON.

Pod koniec 1998 roku firma VM LABS postanowiła diametralnie zmienić swoje podejście do mocno obstawionego konsolowego rynku. Zamiast pakować się w promocję nowej konsoli, VM LABS opracowało... technologię, którą pragnie podzielić się (naturalnie za pieniądze) z producentami sprzętu Audio/Video. NUON to chip, czy też seria chipów, które wmontowane do "zwykłego" playera DVD przekształcają go w potężną multimedialną maszynę. Set-Top Box to w zamierzeniach zintegrowany player do muzyki, filmów, gier i wszystkiego, co tylko można sobie wyobrazić. Przykładem pierwowzoru takiego pudełka może być dobrze nam znane PlayStation, które odtwarza gry i muzykę, a ze specjalną przystawką także i filmy. Jednak NUON to coś znacznie potężniejszego i to nie tylko w zamierzeniach - choćby dlatego, że jest to technologia dopasowana specjalnie do playerów DVD. Jest to jakby nie było spełnienie amerykańskiego snu i coś, o co walczą wszystkie firmy produkujące konsole. Dlaczego? To bardzo proste: takie urządzenie służy po pierwsze do wszystkiego (a więc grania, słuchania muzyki, oglądania filmów), a także wszystkim (bo mama posłucha muzyki, tata obejrzy film, a synek zagra, czy też przejrzy multimedialny słownik bądź encyklopedię).

Zwracamy przy tym uwagę na doskonale posunięcie VM LABS - zostawiają oni bowiem promocję i marketing firmom produkującym playery DVD (a więc potężnym koncernom jak Technics, Panasonic, Toshiba itd., które tylko marzą, aby - podobnie jak Sony - mieć swoją konsolę), a sami zapewniają jedynie technologię i support ze strony

wydawców oprogramowania. To ważne - wydawców - a więc tych, którzy trzęsą rynkiem, a nie developerów. Mówi się, że 90% amerykańskich publisherów jest żywo zainteresowanych potencjalnym rynkiem oprogramowania do... playerów DVD z chipem NUON na pokładzie. Przy obecnym szale DVD, jaki ogarnął USA (a jest to boom niewyobrażalny - player do DVD ma tam każdy, a nowe filmy ukazują się już na małych, srebrnych płytach) jest to przedsięwzięcie teoretycznie skazane na sukces.

A teraz najciekawsze informacje, które podajemy za jednym z najbardziej wiarygodnych (przynajmniej dla nas) serwisów internetowych. Sony jest bardzo zaniepokojone tym, co może nieść ze sobą NUON z dwóch konkretnych powodów, mających ścisły związek z PlayStation 2. Po pierwsze Sony doskonale wie, jak wielki potencjał znajduje się w wypuszczeniu Set-Top Box'u, czyli multimedialnego urządzenia dla całej rodziny - PlayStation 2 miałoby iść właśnie w tym kierunku, na co już dziś wskazują niektóre posunięcia marketingowo-promocyjne koncernu. (dlatego też sądzimy, że PSX 2 w istocie będzie wyposażony w czynniki DVD). Natomiast drugim, równie istotnym czynnikiem są możliwości procesora NUON i to one spędzają sen z powiek skośnokim inżynierom w Sony. Jak więc, Sony zainwestowało mnóstwo pieniędzy w prace nad trójwymiarową architekturą systemu wykorzystującą technologię NURBS (więcej o NURBS'ach pisał miesiąc temu Adrian Chmielarz w Gawędach Po Fail). Tymczasem jest już nowsza - i o wiele potężniejsza technologia RSMURFS (Realtime Superset Multi-Uniform Rational F-Splines), która najprawdopodobniej siedzi we wnętrzu procesora NUON! Jeśli te plotki okażą się prawdziwe, Sony może przesunąć na czas nieokreślony termin premiery PlayStation 2, aby opracować nowe, silniejsze technologie...

Choć NUON może być bardzo interesującym kawałkiem technologii pamiętajcie, że ostatni akapit składa się z niepotwierdzonych informacji. Będziemy informować na bieżąco o wszystkich posunięciach firmy VM LABS.

ROZPAD ION STORM

Można już przestać wstrzymywać oddech czekając na konwersję gry DAIKATANA na PlayStation - na pewno nie nastąpi to w najbliższej przyszłości (czytaj: przez najbliższe 10 miesięcy) z prozaicznego powodu - ośmiu członków zespołu developerskiego postanowiło nagle odejść z firmy Ion Storm i zająć się własnym interesem. Choć dwaj bossowie firmy, współodpowiedzialni za sukces DOOM i QUAKE John Romero oraz Warren Spectator zdają się bagatelizować ten fakt, w Eidos Interactive - wydawcy gry - zapanowała panika. DAIKATANA spóźnia się już blisko o rok i ciągle

nie widać rychłego zakończenia produkcji. Oczywiście jest także, że gra będzie żyłą złota w wersji PC. Raczej więc nie ma co robić sobie złudzeń...



Epizod Pierwszy!

Jest już trailer Epizodu Pierwszego nowej trylogii Star Wars! Blisko 2-minutowa zapowiedź bije rekordy popularności w USA, podobno ludzie specjalnie kupują bilety do kina (7\$) tylko po to, aby

obejrzeć zapowiedź. Trailer został pokazany także u nas - przez telewizję TVN i spodziewamy się ujrzeć go w kinach jeszcze przed nowym rokiem. Można go też zdjąć z Internetu - ze strony [www.starwars.com].



STREET SK8ER

czyli STREET BOARDERS w Europie!



Zapowiadana przez nas miesiąc temu pierwsza skate'owa gra na PlayStation zostanie wydana w USA i Europie - prawa do dystrybucji tytułu kupiła doskonale nam znana firma Electronic Arts. W stosunku do wersji japońskiej gra zostanie zdecydowanie rozszerzona, między innymi pojawią się:

- tryb multiplayer dla 2 graczy
- dodatkowe tory, w tym Los Angeles, Nowy Jork i Tokio
- możliwość jazdy w dzień i w nocy
- więcej trików, w sumie ponad 200 dla wszystkich zawodników
- znane skate'owe kapele z Capitol Records, w tym Epitaph

Gra w wersji japońskiej jest dobra, lecz zdecydowanie zbyt krótka i momentami ma niewiele do zaoferowania. Dlatego te zmiany powitamy z otwartymi ramionami. STREET SK8ER ma pojawić się w sklepach w marcu '99.



DEVELOPER: NAMCO PLATFORMA: PLAYSTATION

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

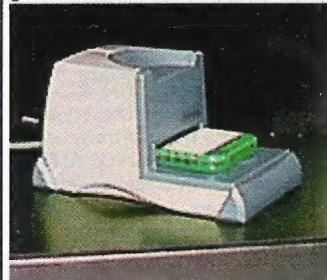
Na temat ACE COMBAT 3 wiadomo niezbyt wiele, oprócz oczywiście tego, że będzie. Pełny tytuł gry brzmi: ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE i nie bez powodu nosi futurystyczne zabarwienie - bowiem tym razem Namco postanowiło umiejscowić akcję gry w niedalekiej przyszłości. Firma wypuściła kilka screenów oraz serię szkiców, które z ochotą publikujemy. Już teraz widać, jak bardzo w pozytywnym znaczeniu tego słowa zmieniła się grafika i jeśli tylko animacja będzie w stanie sprostać zadaniu płynnego wyświetlania tak wielkiej liczby detali, będziemy mieć kolejny hit ze stajni Namco.



DEX DRIVE

Niedługo w europejskiej ofercie firmy Interact znajdą się dwa - do PSX'a i N64 - urządzenia o nazwie DEX DRIVE. Krótko mówiąc jest to deck, dzięki któremu możliwe jest przesyłanie danych z konsolowych kart pamięci do PeCeta i odwrotnie - z PeCeta na karty pamięci.

Głównym zastosowaniem DEX DRIVE wydaje się być możliwość wymiany save'ów przez Internet - zresztą powstają już specjalne strony, na których można takie znaleźć. Być może urządzenie znajdzie też zainteresowanie wśród producentów gier - na przykład E.A. Sports zapowiedziało, że przygotuje specjalny plik aktualizujący save'y do NBA LIVE 99. Obecna wersja oprogramowania nie pozwala na grzebanie w save'ach.



DEXDRIVE DLA PLAYSTATION



DEXDRIVE DLA NINTENDO 64



OBSŁUGA W ŚRODOWISKU WINDOWS

PLOTKI

HARE SQUARE

Trzy plotki z obozu Kwadratowych

a) SQUARESOFT w najściślejszej tajemnicy pracuje nad swoimi pierwszymi grami przeznaczonymi dla następcy PlayStation. Tymi tytułami mają być **CHRONO TRIGGER 2** oraz **FINAL FANTASY 9**.

b) informacja rozpuszczona przez fanów Segi twierdzi, że kwadratowa firma rozpoczęła developing na Dreamcasta, zaś pierwszym tego efektem będzie rozszerzona wersja **SAGA FRONTIER 2**.

c) informacje, którym najchętniej dajemy wiarę twierdzą, że firma pracuje obecnie co najmniej nad ośmioma nowymi grami na PlayStation. O trzech wiemy oficjalnie - to **FF8**, **EHRGEIZ** i **SAGA FRONTIER 2**. Kolejnymi sequelami mają być: **BRAVE FENCER**, **MUSASHI 2**, **XENOGears 2**, **CHRONO TRIGGER 2** oraz... **EINHANDER 2**! Square pracuje także nad wyścigami samochodowymi.

VIGILANTE 12

Activision pracuje pełną parą nad sequelem najlepszego "samochodowego mordobicia" wydanego w 1998 roku. Tytuł wskazuje, że do ósemki bohaterów V8 dołączy czwórka nowych wykrętów. Gra ma pojawić się "kiedyś w 1999 roku".

LUCASARTS i PSX2?

Podobno obok Squaresoft to LucasArts jest jedną z pierwszych firm, która otrzymała od Sony wczesny zestaw Developer's Kit, dzięki któremu możliwe będzie pisanie gier na PlayStation 2. Będziemy strzelać - **STAR WARS**.

TECHROMANCER

Capcom po **RIVAL SHOOTERS** jeszcze raz wykorzysta trójwymiarowy engine **STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA** do konwersji z automatów swojego nowego fightera, z gigantycznymi mechanami w rolach głównych.

DEVELOPER: ASCII PLATFORMA: PLAYSTATION

CLOCK TOWER 2 - ENEMY WITHIN

CLOCK TOWER był jednym z tych tytułów, które podobają się większości krytyków, recenzentów oraz tzw. zorientowanych w branży, ale komercyjnego sukcesu nie odnoszą. I chociaż real-time'owa przygodówka point'n'click zaszerwowana w klimacie horroru naprawdę nie była taka zła, to jednak nie przełamała żadnych granic. Nawet pomimo, że główną postacią historyjki był karzeł z parą gigantycznych nożyc. Naprawić tę sytuację ma więc sequel.



Tym razem bohaterka cierpi na schizofrenię. Co tam jednak. Twórcy gry umyślnie, że ów detal będzie naszej bohaterce służył raczej instrumentalnie - kluczem do przeżycia ma być ponoć sprawne posługiwanie się rozszczępioną jaźnią (ot, przeskok z jednej osobowości na drugą). Osobowości te są przy tym

diametralnie różne - jedno z nich są męskie, inne damskie. Wcielając się w męczyznę gracz dostaje możliwość tłuczenia przeciwników, zaś jako kobieta ma większe pole widzenia. Dzięki temu zupełnie inaczej trzeba podejść do sprawy od strony poci pięknej, a inaczej - jeżeli zechce się spróbować swoich sił jako kobieta.



Aby ożywić nieco monotonię, która momentami towarzyszyła wydarzeniom z pierwszej części (biedny karzeł z nożycami cały czas sam - bez pomocy z zaświatów - musiał uganiać się za bohaterką) do panteonu postaci zaproszono zombiaki oraz machające nożem dziecko. No i na koniec jeszcze detal. Gra ma 13 różnych zakończeń w myśl zasady - czym szybsze tym gorsze dla głównego bohatera.... Nie-grywalna wersja japońska już jest.

DEVELOPER: NINTENDO PLATFORMA: NINTENDO 64

SMASH BROTHERS

Taki tytuł nosić będzie pierwsze mordobicie wyprodukowane przez Nintendo. Jednak osoby spodziewające się hektolitrowej krwi, wyrwania członków i potępięcych jęków zarzynanych wojowników zawiodą się srodze - **SMASH BROTHERS** jest w zamierzeniach kolejną słodką, kolorową grą "wielkiego N", która wyraźnie kierowana będzie do najmłodszych graczy. W grze spotka się większość najsympatyczniejszych Nintendo'wych bohaterów - Mario, Yoshi, Link z Zeldy, Donkey Kong, a nawet poczywy Pikachu, czyli wywołujący epilepsję u japońskich dzieci Pocket Monster.



Prawdopodobnie najciekawszą opcją będzie możliwość tłuczenia się jednocześnie w 4 osoby na jednym ekranie (naturalnie na tle pastelowych chmur z piernika). Cóż, szczerze mówiąc nie widzimy zbyt wielu miejsc dla tego tytułu w Europie, choć jeszcze się o tym przekonamy...



PSX i N64 za darmo?



Może nie tak do końca, ale już niedługo chyba konsole będą rozdawać za darmo. Szykuje się kolejna obniżka cen PlayStation, już przed świętami niektóre sklepy w USA sprzedawały szarą maszynkę za jedyne 99 dolarów. Z kolei zestaw Nintendo 64 + **SUPER MARIO 64** stanął w Niemczech do 249 marek, czyli ok. 130 dolarów. Wydaje się, że te Gwiazdkowe promocje przeciągną się na resztę roku...

NEWSFLASH!

■ **EARTHWORM JIM 3D**, który do niedawna figurował jeszcze na liście wydawniczej firmy Interplay, postanowił zmienić przyszłego publishera. Jest raczej jasne, że w tej decyzji pomógł mu kolejny obsuw - gra początkowo miała ukazać się w wakacje 1998 roku - zniecierpliwione Interplay postanowiło odsprzedać swoje prawa firmie Take 2 Interactive. Przypomnijmy jeszcze, że w międzyczasie zmienił się też zespół pracujący nad grą - z rąk Shiny, Jima przejęła grupa VIS.

■ Ciekawostka z rynku PC. Jeden z lepszych konsolowych

shooterów w tym roku - wydana przez Electronic Arts PeCetowa wersja **FUTURE COP** będzie (a raczej już jest) sprzedawana w USA za... 20 dolarów. Jest to mniej więcej 50% ceny pełnej, nowiutkiej gry - czyżby firma przestawiła się na nową, atrakcyjniejszą dla klientów politykę cenową? Pamiętajmy przecież, że **FUTURE COP** w polskich sklepach kosztuje ok. 150 zł - blisko 50 zł taniej, niż inne nowości.

■ **ROLL AWAY** to amerykański tytuł bardzo przyjemnego puzzlera **KULA WORLD**. Stworzona przez Szwedów gra zostanie w USA wydana przez Psygnosis - po kilku słabych produktach firma bardzo stara

się poprawić swój wizerunek. ■ 989 Studios - megazespół utworzony przez Sony specjalnie po to, aby dostarczać w rekordowym tempie jak najwięcej nowych gier na PSX'a (a który zdążył już się wslawić skopanym **TWISTED METAL 3**, średnim **COOLBOARDERS 3** i dobrym **RALLY CROSS 2**) pracuje nad swoim pierwszym trójwymiarowym fighterem. Gra będzie nosić tytuł **OKUDEN**, a jest to zjatyckie słowo związane z technikami Judo i Jujutsu.

■ Koncern Sega - nie ukończysz jeszcze internetowego oprogramowania dla Dreamcasta - pracuje nad

konsolowym odpowiednikiem karty sieciowej. Dzięki temu urządzeniu, umożliwiającemu błyskawiczne przesyłanie danych - możliwe będzie łączenie konsol w sieci lokalne. Niewykluczone też, że urządzenie będzie kompatybilne z PeCetowymi protokołami kart sieciowych. **QUAKE 3** na połączonych razem PeCetach i konsolach? A czemu nie!

■ Niespodziewana informacja z Activision, która chyba zadowoli PSX'owych fanów strategii - firma zapowiedziała, że niedługo wyda na PlayStation konwersję jednej z najbardziej uznanych gier strategicznych z PC, czyli **CIVILIZATION 2**. Mamy

nadzieję na lepszą konwersję, niż to miało miejsce w przypadku **CONSTRUCTOR**.

■ W niedawnym wywiadzie udzielonym japońskiemu miesięcznikowi 64Dream, master-guru-designer pracujący dla Nintendo - Shigeru Miyamoto - oficjalnie przyznał, że druga część **1080 SNOWBOARDING** została oficjalnie zawieszona, a zespół pracujący nad grą przesunięty do prac mających na celu opanowanie nowych technologii. Czyżby Nintendo szykowało już nową konsolę?

■ Słynąca z przeciętnej jakości swoich produktów firma Titus, pracująca obecnie nad adaptacją **SUPERMANA** na N64 przesunęła termin wydania na połowę 1999 roku. I dobrze - czegoś równie wstępnego trudno by szukać...

NAJLEPSZE GRY W 1998 ROKU

ROZPRACOWANE PRZEZ REDAKTORÓW NEO PLUS!



250 stron!

**GRUBA
KNIGA
- BIBLIA
GRACZY
KONSO-
LOWYCH**

NIE PRZEGAP!

ZAMÓW!!!

**NA CO
CZEKASZ?**

KUPON - str. 77

KOMPLETNE OPISY, ROZWIĄZANIA I PORADNIKI DO:

**TOMB RAIDER 3 • TEKKEN 3 • BANJO-KAZOOIE • TENCHU
SPYRO THE DRAGON • HEART OF DARKNESS • XENOGEAR
LEGEND OF ZELDA 64 • METAL GEAR SOLID • PARASITE EVE
MISSION: IMPOSSIBLE • GRAN TURISMO •
1080 SNOWBOARDING • BRAVE FENCER MUSASHI**

A TAKŻE:

**NAJWIĘSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW!
METAL GEAR SOLID ■ PEŁEN SCENARIUSZ PO POLSKU!
WYDANIE SPECJALNE FAQ ■ RYSUNKI CZYTELNIKÓW
WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS
... i inne niespodzianki!**

ABY OTRZYMAĆ KSIĄŻKĘ: WYTNIJ KUPON ZE STRONY 77, WYPEŁNIJ I OPLAĆ NA POCZCIE. CENA: 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

DEVELOPER: PSYGNOSIS PLATFORMA: PSX

ROLLCAGE



Psygnosis decyduje się na próbę ponownego sprawdzenia się na polu futuracerów. Do dyspozycji gracza oddanych zostaje sześć różnych maszyn, różniących się kształtami oraz podstawowymi parametrami. W ROLLCAGE dorzucony został motyw zbierania porozrzucanych po trasach power-upów i broni, które w dalszej perspektywie posłużą zmasakrowaniu innych maszyn. Co zabawne, bronie mogą posłużyć nie tylko do podziurawienia zderzaka wyprzedzającego gracza pojazdu, ale także np. rozwaleniu filara budowli, która to usłużył zgniecie przejeżdżającego pod nią pechowca. Ponadto do demolowania okolicy można wykorzystać własną maszynę z impetem wbijając ją w kolejne budowle. Gra wygląda bardzo efektownie i w zasadzie dlatego o niej piszemy. Bo nieciekawych futuracerów coś się ostatnio porobiło zbyt wiele.

METAL GEAR SOLID

Nowa, lepsza wersja europejska?

Konami obiecywało wiele po tym tytule, lecz część z zapowiadanych opcji nie znalazła się w ukończonej wersji NTSC. Do terminu premiery wersji PAL nie pozostało już więcej niż 3 miesiące, a jest to mnóstwo czasu, aby dokładnie dopracować tę pozycję (podobnie choćby postąpiła firma Activision wydając usprawnioną w stosunku do japońskiej wersji TENCHU. Na filmie znajdującym się na najnowszym Demo-CD Sony można obejrzeć kilka ujęć, których nie było w wersji NTSC? Czyżby Pal-Power?



FILM, W KTÓRYM MOŻNA TO OBEJRZEC ZNAJDUJE SIĘ NA NOWYM DE-MO-CD DODAWANYM DO KONSOLI



SNAKE PRZENOSZĄCY OGŁUSZONY STRAŻNIKA. CIEKAWIE, CZY KONAMI ZDOBEJDZIE SIĘ NA TO, ABY DOPRACOWAĆ TĘ NIESAMOWITĄ GRĘ?

DEVELOPER: KONAMI PLATFORMA: PLAYSTATION

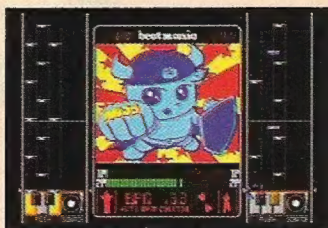
BEATMANIA - DJ simulation game

Zadna konsola nie może się w tej chwili poszczycić tak oryginalnym, a jednocześnie tak zupełnie bezużytecznym w innych grach kontrolerem jak BEATMANIA (Konwersja z bardzo popularnego w Japonii arcade'a z nowopowstałego gatunku - DJ Sim). Jak wskazuje nazwa gatunku gra pozwala na choć chwilowe wczucie się w rolę gościa scratchującego i miksującego różne rzeczy ku ucieście rozwrzeszczanej gawiedzi. I dzięki temu bardzo szybko pozwala na zdecydowanie czy się ją polubi czy wręcz przeciwnie. Z jednej strony daje możliwość naprawdę niezłej, ale bardzo trudnej zabawy, a z drugiej - znudzi każdego, kto nie lubi poeksperymentować z nowymi rzeczami. BEATMANIA jest przeraźliwie ubogą graficznie grą. Podczas gry widoczne są tylko dwa pasy z przelatującymi nutami oraz okienko

wyświetlające dosyć klepskie animacje i różne efekty (choć i tak nie ma się czasu na nie patrzeć). Na ekranie przedstawiony jest też graficznie adapter gracza. Celem jest jak najbardziej dokładne trafienie z wykonaniem odpowiedniej czynności w momencie kiedy kolorowe nuty ocierają się o ten właśnie adapter. Z tego opisu może wydawać się, że gra jest podobna do PARAPPA, ale to tylko pozory. W BM nie odtwarza się bowiem jedynie zasłyszanych kawałków, a miksuje je na bieżąco. Gra jest przez to o wiele bardziej trudna. Kontroler do BEATMANII wygląda jak adapter z pięcioma przyciskami - dwoma czarnymi i trzema białymi. I chociaż można w BM grać na zwykłym padzie, to jednak



zabija to niemal od razu całą przyjemność... Utwory, które trafiły na trzy płyty BM (najpierw ukazała się sama gra, a później dwie płyty z nowymi kawałkami) to 19 kawałków z arcade'a (style to m.in. techno, ambient, reggae, hip-hop, ska, soul) oraz osiem nowych (m.in. temat przewodni z METAL GEAR SOLID!).



■ **TOTAL NBA 99**, kolejna gra znajdująca się w produkcji Sonowskiego 989 Studios spóźni się i będzie dostępna na rynku dopiero pod koniec stycznia, lub - co jest bardziej realnym terminem - w połowie lutego 1999. Ciekawe, czy i tym razem Sony Poland zdecyduje się na błogosławiony przez wszystkich graczy ruch i będzie sprzedawać grę za połowę normalnej ceny?

■ Interplay postanowiło zmienić nazwę swej sportowej dywizji z VR SPORTS na INTERPLAY SPORTS.

■ Jeden z najlepszych shoooterów fpp w 1998 roku na PC być może zostanie skonwertowany na Nintendo

64. Mowa oczywiście o HALF-LIFE, które zadziwia nie tylko doskonałą grafiką, a także niespotykaną inteligencją przeciwników (oraz tym, że skacze nawet na Voodoo 2). Przedstawiciele firmy Valve powiedzieli, że niedługo oficjalnie wypowiedzą się w tej sprawie.

■ Ciekawa informacja z rynku PC: akcelerator Voodoo 3 ma pojawić się w sklepach w pierwszym kwartale 1999. Pęsetowcy znów muszą szykować 10 baniek na dopałkę.

■ Czy wiedzieliście, że dwuwymiarowy STREET FIGHTER ALPHA 3 dla lepszego efektu wykorzystuje przy animacji ciosów

polygony? Jest to pierwsze dwuwymiarowe mordobicie, w którym zastosowano taką technologię. Wiadomo już także nieco więcej na temat współpracy gry z PocketStation; otóż każdy z wojowników będzie miał swoją własną mini-grę - a tylko od gracza zależy, którego z nich i kiedy przerzuci z PSX'a na tę interesującą kartę pamięci.

■ Pierwsze informacje na temat PARAPPA THE RAPPER 2! Bardzo nas cieszy wiadomość ta. O grze słowo rzekł Rodney Greenblatt, twórca pierwszej części, niezły koleś - fakt. Kontynuacja przygód rapującego psa ma być bardziej interaktywna. Mają też dużo z nią eksperymentować, byleby tylko nie kazali

mordować. Gra na wiosnę ma bawić japońskich ludzi i na pewno długo się im nie znudzi. Choć Parappa czasami wygląda na frajera, my śmiało bierzemy mikrofon do ręki teraz!

■ Konami postanowiło wysłuchać prośb graczy na całym świecie i zabrało się ostro do pracy nad grą BLADES OF STEEL 99 - sequelem niezmiernie popularnego zręcznościowego hokeja na lodzie, królującego w czasach świetności SNES'a.

■ W USA ukazała się już Nintendowa konwersja NIGHTMARE CREATURES. Przypomnijmy, że jest to doskonała zręcznościówka tpp, w której jako koleś lub panna

walczy się z hordami zombiaków. Za miesiąc powinniśmy mieć już recenzję tej gry.

■ Japońskie UEP Systems - twórcy COOLBOARDS 1 i 2 na PlayStation, pracują nad grą BATTLE INSECTS. Unikalny koncept gry przewiduje hodowanie i trenowanie najzwyklejszych robaków, a następnie sprawdzanie ich możliwości w walce z innymi insektami. Nie ma co się przejmować śmiercią swojego ulubieńca - wystarczy przecież zostawić gdzieś na kilka dni kawałek mięska, aby złapać kilka nowych, dorodnych karaluzzków. Brrrrr.

■ Trwają zaawansowane prace nad GRAND THEFT AUTO 2, czyli w skrócie GTA2.

UWAGA! NOWE AKCESORIA DO PLAYSTATION I N64!
Już w sprzedaży na terenie całego kraju!

pro ACTION REPLAY

NOWOŚĆ!

do PlayStation

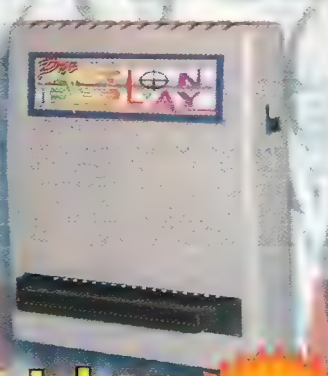
Koniec problemów z przechodzeniem gier! Dzięki PRO ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż z tyłu konsoli, bez potrzeby rozkręcania PlayStation!
- Zawiera kilkadziesiąt ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Z PRO ACTION REPLAY możliwe jest oglądanie animacji, obrazków i odsłuchiwanie muzyki z gier!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Kompatybilna z kartą PC COMMS LINK, dzięki której możesz sam wyszukiwać kody, ułatwienia i nieśmiertelności w ulubionych grach!
- Możliwość wymiany systemu operacyjnego na nowszy bez konieczności zakupu nowej karty!
- Możliwość łapania obrazków z gier!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszemu grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!

NEW

PRO ACTION REPLAY

High-tec option series
120 blocks of memory on card!
Designed exclusively
for PlayStation console!!
On-screen menu in English
The device is fully
compatible with all types
of PlayStation console
(NTSC and PAL systems)



for PlayStation

tylko
99 zł

ACTION REPLAY

do Nintendo 64

NOWOŚĆ!

Koniec problemów z przechodzeniem gier! Dzięki N64 ACTION REPLAY ukończysz nawet najtrudniejszą grę - wpisz kod i stań się nieśmiertelny!

- Łatwy montaż - tak jak kartridż z grą, bez potrzeby rozkręcania N64!
- Zawiera kilkadziesiąt ułatwień do ponad 50 gier!
- Możliwość wprowadzania nowych cheatów i kodów i kasowania starych!
- Przejrzyste menu w języku angielskim!
- Instrukcja w języku polskim!
- Opcja zarządzania kartą pamięci!
- Nowe kody dostępne co miesiąc w internecie oraz prasie branżowej!
- Kompatybilna ze wszystkimi rodzajami konsol na rynku - zarówno PAL jak i NTSC!
- Najlepsza broń przeciwko najtrudniejszemu grom!
- Nieograniczone możliwości za niską cenę!



tylko
189 zł

Dystrybucja
w Polsce



Produkty dostępne w sieci **EMPIK** na terenie całego kraju

oraz w warszawskich sklepach:

Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7, tel. 624-78-16, Mediasoft, Digital, Comat

Szukaj także w dobrych sklepach w miastach:

Białystok, Częstochowa, Elbląg, Katowice, Kraków, Krasnik, Łódź, Lublin, Łódź, Mikołów, Olsztyn, Opole, Poznań, Sokołka, Suwałki, Szczecin, Trojmiasto, Wrocław, Zabrze,

a także w specjalistycznych butikach na terenie całego kraju

oraz w internecie: www.multimedia.pl

02-022 Warszawa, ul. Niemcewicza 7/9 lok. 2.

Zapraszamy do współpracy kampanie i reklamy z całego kraju. Oferujemy dogodnie warunki współpracy - wysokie rabaty, umieszczenia w reklamie, kontakt pod numerem telefonów: tel./fax (022) 658-09-50, 0601 23-23-00 fax (022) 728-58-75, e-mail: manta@emul.pl

PLOTKI

PSX 2 INFO W LUTYM!

Zapewne zastanawiacie się, czy Sony w dniu premiery Dreamcasta rzeczywiście - tak jak trąbiła prasa na całym świecie - szepnęło choć słówko na temat PlayStation 2. Niestety, firma nabrała wody w usta. Zniecierpliwieni oczekiwaniem redaktorzy największego na świecie magazynu o grach video, japońskiego tygodnika **WEEKLY FAMITSU** (którego nakład liczy się w milionach!) postanowili zadzwonić do Sony. W odpowiedzi usłyszeli, że firma poda specyfikację PlayStation 2 najprawdopodobniej w lutym 1999 roku. Nawet biorąc pod uwagę zamieszanie wokół projektu **NUON** liczymy na jakiegokolwiek informację, a - jeśli wierzyć japońskiemu dziennikarzom - **FAMITSU** na ogół się nie odmawia.

SONY & TOSHIBA

Ta plotka jest interesująca - jeden z wiodących magazynów w branży elektronicznej (a więc mikroprocesory etc.) podał dość ciekawą informację. Według niej przy pracach nad PlayStation 2 Sony wspomaga Toshiba, która wyprodukowała dwa 128-bitowe procesory mające znaleźć się w PlayStation 2. Pamiętajmy też, że Toshiba jest największym producentem playerów DVD.

PSX2 JESZCZE RAZ

Nazwa nowej konsoli Sony w dalszym ciągu jest nieznana - tymczasem koncern zarejestrował na Internecie dwie nowe domeny. Są to [www.playstation2.com] oraz [www.playstation2000.com]. Tymczasem w branży pojawiły się dwie nowe nazwy, które mogą określać nowe dziecko Sony. Są to **PLAYBASE** (grajbaza, prawie jak grajstacja...) oraz **PLAYSTATION NEXT**.

TEKKEN 3 ALPHA?

Od momentu gdy Namco wpisało się na listę developerów Segi, wszyscy oczekują na pierwszy krok. Czy będzie to **TEKKEN 4**, a może **TIME CRISIS 2**? Otóż wszystko wskazuje, że żadna z wymienionych pozycji. Nieoficjalnie mówi się, iż pierwszym tytułem będzie **TEKKEN 3 ALPHA** - rozszerzona wersja największego hitu firmy. Ile w tym prawdy?

MODEL 3 NO MORE

Bossowie Segi wydali ogólnie zarządzenia, na mocy których wszystkie pracujące dla firmy zespoły developerskie ukrywające się pod kryptonimami **AM** (a więc także **AM2**, twórcy serii **VF**) mają zaprzestać jakichkolwiek działań z automatowym boardem **Model 3** (to ten od **VF3**) i natychmiast przenieść się na **Naomi**. Decyzja ta podobno spowodowała falę niezadowolonych i protestów wśród programistów, którzy choć bardzo cenili **Naomi**, nie znają jeszcze możliwości nowej płyty, a chcieliby przed pełnym przetrzuciem wycisnąć jak najwięcej z boardu **Model 3**.

SPIDER-MAN RULES
Peter Parker powraca...

W swojej pierwszej od bardzo dawna grze. Oto co w notatce prasowej powiedział Mitch Lasky, wiceprezydent Activision: "Spider-Man jest jednym z najbardziej popularnych na świecie superbohaterów, ale także jedną z ikon cyberkultury, której udało się przebić się z komiksów do telewizji, książek i innych produktów rynku masowego. Teraz posiadacze konsol będą mogli doświadczyć jego przygód na ekranie swoich telewizorów po raz pierwszy w pełnym 3D."

Wcześniej Spider-Manem zainteresował się Capcom, który wydał kilka gier traktujących o przygodach zmutowanego Petera na 16-bitowej konsoli, był też wplątany do popularnej serii crossoverów **Marvel/Street Fighter**. Najnowszą adaptacją przygód Spidey'a najprawdopodobniej zajmie się Syrox Developments - grupa, która opracowała obiecujące **ASTEROIDS**. Rozmiar licencji Spidey'a (miliony dolarów!) nie pozwala nam wątpić w jakiegokolwiek niepowodzenie, Activision zatroszczy się o wszystko.

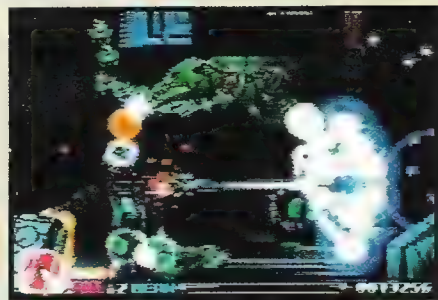
DEVELOPER: IREM PLATFORMA: PLAYSTATION

R-TYPE DELTA

Zielonkawe, pulsujące odwołki larw, roje wielkich, skrzydlatych insektów oraz gigantyczne i obrzydliwie organiczne sylwetki bossów. **R-TYPE DELTA** nie zawodzi. Na całej linii. 32-bitowe wcielenie bardzo popularnej, archetypowej nawet serii scrollowanych shooterów okazuje się idealnym wręcz przykładem dostosowania produktu do nadchodzących czasów. I bardzo dobra, obłędnie

trudna wersja starego przeboju, bez żadnych problemów zadaje kłam opiniom, iż pewnych tytułów po prostu się nie da zaadaptować.

R-TYPE DELTA w dalszym ciągu bazuje na schemacie zapamiętywania poszczególnych fragmentów przelatywanych korytarzy. Praktycznie nie ma szans na intuicyjne i bezkolizyjne przejście któregośkolwiek z etapów za pierwszym razem - wszędzie trzeba zostawić swoją dawkę życia, aby nauczyć się co i kiedy zrobić. Najważniejszym elementem gry jest opanowanie sposobu posługiwania się tzw. force ball. Jest to urządzenie, które w zależności od zamontowania na statku albo odbija strzały i zderzenia z przeciwnikami z naprzeciwka, albo z



tytu, albo też zupełnie niezależnie fruwa sobie dookoła. Oczywiście najważniejsze jest chyba to, jak graficznie radzi sobie **R-TYPE DELTA**. No więc przeskok ze sprite'ów na polygony okazał się dla tej gry bardzo zbawienny. Oprócz niezłych stateczek i dosyć obrzydliwych przeciwników, **DELTA** oferuje najlepsze (obok **EINHANDERA**) efekty graficzne takie jak ataki specjalne czy gry światła.

RZECZ KULTOWA



CO TO JEST?

Breloczek do kluczy z grą. Możesz zawsze i wszędzie zabrać go ze sobą i oddawać się rozkoszy giercowania. Ma też wbudowany zegarek i alarm, który może przypomnieć np. o końcu przerwy w szkole.

CO W TYM FAJNEGO?

Wszystko, co jest związane z grami jest fajne. Ale ta zabawka została wyprodukowana przez Nintendo i są w 100% oryginalnymi reprodukcjami najstarszych gier firmy (pamiętacie np. ruskie "jajca" z wilkiem i zającem, to coś takiego...). Jest kilka rodzajów gier, w tym **MARIO** i **DONKEY KONG**. A poza tym wynalazek jest tylko trochę większy od pudełka zapalek! Bateria w komplecie. Fajnie jest pokazać całemu światu, że jest się prawdziwym graczem.

CO JEST KIEPSKIE?

Cóż, każda z zabawek to tylko jedna gra, która ma prawo prędzej czy później się znudzić.

SKĄD TO WZIĄĆ?

Dostaliśmy kilka egzemplarzy ze sklepu Ultima w Warszawie.

CAPCOM
-news-

MARVEL vs CAPCOM

Będąca ukoronowaniem wszystkich crossoverów tych dwóch firm gra, która w salonach gier bije rekordy popularności jest właśnie konwertowana na PlayStation. W **MvC** po raz kolejny naprzeciw siebie staną najpopularniejsze postacie obu firm. Capcom obiecuje dobrą animację 2D.

STRIDER

Będzie nowa wersja **STRIDER'A**, jednego z największych 16-bitowych hitów firmy. Przypomnijmy, że był to platformer z wojownikiem Ninjy w roli głównej. Masakrował młodością.

BIOHAZARD: CODE VERONICA

RESIDENT EVIL na Dreamcasta będzie później - pod koniec roku. Capcom chce sprzedać 1 milion kopii gry i czeka, aż baza japońskich użytkowników DC wyniesie 3 miliony.

SPAWN vs STREET FIGHTER

Tak, zgadliście. Na **MvC** Capcom chwilowo zakończy współpracę z firmą **Marvel**, aby skorzystać z postaci wymyślonych przez mistrza **Todda McFarlane'a**. Na razie planowana jest wersja arcade oraz konwersja na Dreamcasta. Ryu vs Spawn? Dla nas bomba!

DEVELOPER: SEGA PLATFORMA: DREAMCAST

SHENG MU



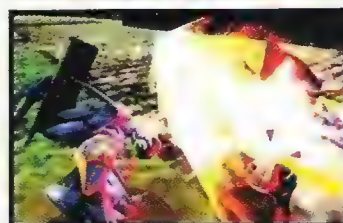
PROJECT BERKLEY, czyli zapowiadany przez nas VIRTUA FIGHTER RPG na Dreamcasta przestał istnieć. Od dziś oficjalny tytuł najnowszej produkcji master-designera Segi, autora VIRTUA FIGHTER 3, czyli pana Yu Suzuki to **SHENG MU**. Oprócz poprzednich detali wiadomo także, iż akcja gry ma toczyć się w Chinach, a imię tajemniczej dziewczyny ze screenów, to Rei Sheng Fa. Godzinny film pokazujący ciężką pracę designerów oraz kilka animacji z gry znajduje się na dodawanej do VF3tb płycie. obejrzelśmy z przyjemnością, ale nie zrozumieliśmy nic. Mr. Suzuki określa grę jako "symulator świata", a nie tradycyjne RPG. Dla lepszego efektu nadał nazwę nowemu gatunkowi - FREE. W filmie widzimy napis RPG, który zostaje efektownie przekreślony. Dawaj stary dawaj... gry trzeba robić, a nie gadać!

DECEMANIA TRWA

Dreamcast powoli podbija japoński rynek

W Japonii cały czas pojawiają się kolejne zapowiedzi tytułów na Dreamcasta. Jednymi z ostatnich są: LITTLE DREAM (3D action / adventure) BRAVE KNIGHTS (adventure) - oraz SPACE GRIFFON - połączenie strategii z mech-shooterem (ten ostatni tytuł był kiedyś obecny na PlayStation), wszystkie trzy sygnowane przez Panther Software. Następnie, anonimowy "CAVALRY (3D shooter) oraz (Visitor) - oparty na japońskim filmie ze sporą nadwyżką grafiki komputerowej o tym samym tytule - developer - Vantan International. Konami oprócz nowej wersji gry CASTLEVANIA szykuje także symulator tańca zbliżony do Parappy POP MUSIC

oraz symulator/shooter TOP GUN. Atlas pracuje nad RPG o tajemniczym tytułem MAKEN X, który podobno obfituje w nazistowsko-faszystowskie symbole (rany boskie!). MicroNet zapowiedział swoją pierwszą grę action/ mech combat o tytule MARIONETTE HANDLER, drugim tytułem prezentującym ten sam gatunek jest FRAME GRIDE od From Software - autorów ARMORED CORE na PlayStation. Z kolei SEAMAN to pozycja przygotowywana przez Vivarium. Listę kończy RPG o nie sprecyzowanym jeszcze tytule, za który odpowiedzialny będzie kolejny japoński developer LovedeLc. Z niecierliwością oczekujemy na konkretne informacje.

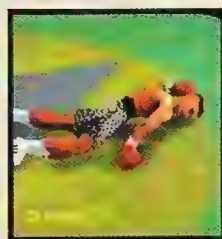


FRAME GRIDE WYGLĄDA OBIECUJĄCO...

DEVELOPER: CODEMASTERS PLATFORMA: PLAYSTATION

PRINCE NASEEM BOXING

Miesiąc temu dopiero świat dowiedział się, że taka gra powstaje, a tu proszę - już screeny. Najnowsza gra popularnych Codies ma być jedynym wartym uwagi boksem na PlayStation - czymś, co spodoba się zarówno fanom zręcznościowej młócki, jak i prawdziwym miłośnikom tego brutalnego sportu. Główną i najprawdopodobniej jedyną oryginalną postacią ze świata boksu będzie tytułowy Prince Naseem, walczący w barwach Anglii. Oprócz tego Codies' obiecują rozbudowany tryb kariery, w tym także sporo opcji menadżerskich i treningowych. Codemasters należy do ścisłej czołówki europejskich developerów, co dowiodła ostatnio choćby TOCA 2 i nie spodziewamy się po nich partactwa.



DC ALERT!

■ Firma Sonic - developer odpowiedzialny za wszystkie tytuły z serii 'SHINING' pracuje ostro nad wieloma bliżej nie sprecyzowanymi grami. Część z nich jest ponoć gotowa w 60 procentach, jednakże developer nie chce zdradzić żadnych szczegółów. Co z tego wyniknie? Powinniśmy się już niedługo o tym przekonać.

■ Game Arts oficjalnie potwierdzili, iż GRANDIA 2 zostanie wydana również w chińskiej wersji językowej. Z Europą nie ma to nic wspólnego, jednak jest to kolejny, dobry znak na to, iż raczej na pewno otrzymamy

swoją, nieco bardziej dla nas zrozumiałą wersję tego wspaniałego erpega.

■ Kawamori Shouji - słynny anime i manga designer - oświadczył ostatnio, iż pracuje od dłuższego czasu nad design'em meków do nadchodzącego sequela Armored Core. Pan Shouji powiedział: "Planuję ARMORED CORE 2 nie na PlayStation, lecz na nową konsolę Dreamcast. Jestem pod wielkim wrażeniem możliwości wizualnych oraz efektów jakie mogą zostać uzyskane." Sega oficjalnie nie potwierdziła ani nie zaprzeczyła powyższym informacjom.

■ Jaleco - japoński developer znany z pozycji arcade - zapowiedział ostatnio kolejny tytuł z gatunku survival / horror. Akcja CARRIER ma się rozgrywać na pokładzie lotniskowca, a gracz do wyboru będzie miał jedną z dwóch dostępnych postaci. Nie zabraknie oczywiście sporej ilości zombie i innego nieświeżego mięsa. Mimo banalnie brzmiących zapowiedzi gra może okazać się wyjątkowo ciekawą pozycją, a to z tego tytułu, iż za story-line odpowiedzialny jest Hideki Kakinuma - dobrze znany i lubiany, popularny japoński pisarz.

■ Podczas gdy Sega oficjalnie koncentruje się na DC oraz

NAOMI - swoim najnowszym arcade board, który ma zastąpić Model 3, można by było pomyśleć, że firma nie ma czasu na nic innego. Jednakże podczas którejś z ostatnich konferencji, na pytanie o board Model 4 jeden z wiceprezesów odparł: "...oczywiście! To, że teraz skupiliśmy się na NAOMI wcale nie oznacza, że zrezygnowaliśmy z drogiej i doskonałej jakościowo arcade board'ów." Czyżby więc zapowiedź czegoś znacznie poróżniejszego?

■ Pomimo faktu, iż data premiery DC w USA nie została jeszcze oficjalnie zapowiedziana, Sega of America powoli rozpoczęła

swoją kampanię promocyjną. 23 listopada w Hollywood odbył się 'Spud Dive' - czyli tańczenie w ponad 7000 litrach pysznego musu ziemniaczanego, którego celem było wywołanie literek układających się w słowa "Sega Dreamcast". Nagrodę w postaci konsoli, dożywotniej i darmowej dostawy gier, kurtki Segi oraz czeku na \$1000 otrzymał Daniel Aguilar. Drugie miejsce zajęła Tizsa Major, która zanurkowała będąc ubrana w suknię ślubną.





Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

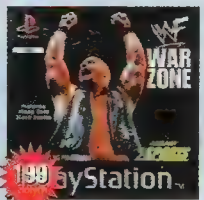
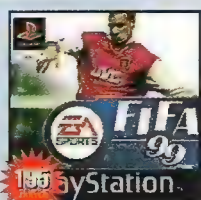
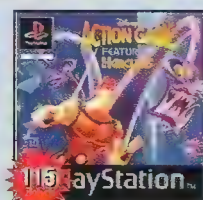
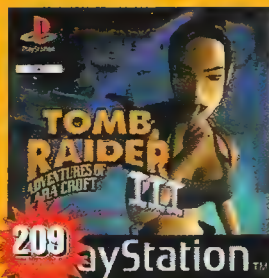


oryginalna
koszulka z gry

FORMULA 1

Zamów już dziś swoją
koszulkę za jedyne

29 zł



Akcesoria do konsoli SONY PLAYSTATION



mysz competition pro



joypad dual shock



joypad sony



kierownica



karta pamięci sony



UWAGA PROMOCJA!
Konsola + joypad +
+ karta pamięci + gra

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA

Tylko w Wirtualnym Świecie przy zakupie dowolnych produktów
na sumę powyżej 200 zł otrzymasz gratis
grywalne demo gry **TENCHU** lub **VIGILLANTE 8**

W naszej ofercie znajdziesz również:

SUPER CENA

Abbyss Odyssey 115 zł
Air Combat 109 zł
Alien Trilogiy 109 zł
Bast a Move 2 109 zł
Crash Bandicoot 109 zł
Croc 109 zł
Command&Conquer 119 zł
Destruction Derby 2 109 zł
Die Hard Trilogiy 115 zł
ISS Pro 115 zł
Micro Machines v3 109 zł
Mortal Kombat Trilogiy 115 zł
Pandemonium 115 zł
Porsche Challenge 109 zł
Ridge Racer Revolution 109 zł
Resident Evil 115 zł
Soul Blade 115 zł
Tomb Raider 115 zł
Total NBA 98 115 zł

GRY

Abbyss Exodus 115 zł
Adidas Power Soccer 2 209 zł
Agent Armstrong 195 zł
Bio Freaks 199 zł
Bloody Roar 205 zł
Broken Sword 2 195 zł
Bust-A-Move 3 179 zł
Constructor 199 zł
Colony Wars 195 zł
Cool Boarders 2 195 zł
Crash Bandicoot 2 209 zł
Dark Omen: Warhammer 205 zł
Deathtrap Dungeon 199 zł
Death or Alive 209 zł
Diablo 199 zł
Dynasty Warrior 179 zł
Fighting Force 199 zł
Final Fantasy VII 209 zł
Formula 1'97 205 zł

Forsaken 199 zł
Future Cop 159 zł
G-Darius 195 zł
G.Police 239 zł
Heart of Darkness 209 zł
ISS Pro 98 209 zł
Jersey Devil 195 zł
K1 The Arena 195 zł
Libero Grande 205 zł
Man i Black 195 zł
MK Mythology 205 zł
Mortal Kombat 4 199 zł
Moto Racer 2 209 zł
N2O 205 zł
Newman Haas 199 zł
Need for Speed 3 195 zł
Nightmare Creatures 205 zł
NHL 99 195 zł
Overboard! 195 zł
One 195 zł
Pandemonium 2 159 zł

Pitfall 3D 195 zł
Point Blank 199 zł
Premier Menager 209 zł
Rapid Racer 195 zł
Rascal 189 zł
Rosco McQueen 195 zł
Shadow Master 195 zł
Spawn 195 zł
Street Fighter EX Plus 195 zł
Test Drive 4 199 zł
Theme Hospital 195 zł
Tomb Raider 2 189 zł
Tombi 199 zł
War Games 199 zł
Wild 9 209 zł
World Cup 98 209 zł

AKCESORIA

Karta pamięci 120 bloków 119 zł
Pistolet Laser Gun 159 zł
Przedłużacz do pada 49 zł

**NASZA OFERTA ZNAJDUJESZ
W TELEGAZECIE TVP 2
NA STRONIE 451**

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki,
- Możliwość dostawy w ciągu 48 godzin.

PLOTKI

PDA i PSX 2

Wygląda na to, że PDA - nowa karta pamięci Sony z wyświetlaczem i kontrolerem, o której pisaliśmy szerzej miesiąc temu najprawdopodobniej będzie kompatybilna z PlayStation 2. W USA i Europie urządzenie ma pojawić się już na wiosnę.

SEGA i NAMCO

Styszeć już plotkę, że Namco być może pracuje nad rozszerzoną wersją **TEKKEN 3** na Dreamcasta. Ta jest jeszcze ciekawsza - Namco współpracuje z Segą przy pisaniu systemu dla automatowej płyty Naomi i jest zainteresowana jej użytkowaniem. Naomi jest o wiele potężniejszą platformą do gier, niż wystużony System 22 Namco (**TIME CRISIS 2**, **SOUL CALIBUR** itd.). Najlepsze jednak przed nami - nowy automat Namcom, nad którym firma rozpoczęła już prace będzie kompatybilny z obiema kartami pamięci - zarówno z PDA Sony, jak i VMS Segi. Wyobraźmy sobie teraz automat z fighterem X. Kupiłeś jej konwersję na swoją konsolę (PSX, PSX2 lub DC), zmęczyłeś ją przez wiele godzin odkrywając wszystkich ukrytych wojowników - teraz chcesz zarządzić w salonie pokazując wszystkim swoje sekrety. Wkładasz kartę pamięci do slotu w automacie i... jaaaa! W praktyce może to oznaczać, że Namco będzie konwertować swoje nowe automaty zarówno na PSX'a, (czy też PSX'a 2 jak i na Dreamcasta. A niech grą X będzie **TEKKEN 4**, to dopiero będzie...

NINTENDO NEXT?

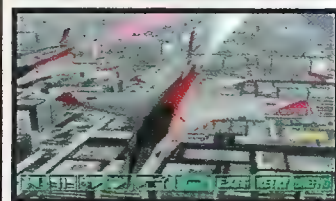
Plotki mówią, że także i Nintendo pracuje już nad swoją nową konsolą. W związku z tym przesuwa ze skutkiem natychmiastowym swoich najzdolniejszych developerów do następnych prac nad przyszłymi grami, a **ZELDA 64** była ostatnią grą Shigeru Miyamoto na N64. Przyszły rok będzie zatem należeć do Rare i innych developerów.

Pamiętajcie, że są to tylko plotki.

DEVELOPER: CSK PLATFORMA: DREAMCAST

BUGGY HEAT

O tej grze wiadomo mniej więcej tyle, że powstaje oraz to, że będą to wyścigi samochodowe pojazdów znanych jako plażowe Buggy, ma też posiadać wybór między arcade/simulation. Gra ma być gotowa w lutym '99 i prawdopodobnie - jeśli będzie dobra - trafi także i do Europy. Sądząc z pierwszych screenshotów, szykuje się killer - przynajmniej graficznie/rozdzielczościowy.



DEVELOPER: CSK PLATFORMA: DREAMCAST

AERO-DANCERS

Z kolei drugi produkt firmy CSK ma być symulatorem lotniczym pozbawionym przemocy i militariów - gracz będzie członkiem grupy powietrznych akrobatów. Zapowiadane jest mnóstwo samolotów, realistyczne figury akrobatyczne, przeloty nad autentycznymi miastami na świecie. Wszystko pięknie, ale nie ma to jak strącić bandytę przy pomocy sidewindera...

Sprzedaż konsol na świecie

G arść statystycznych danych dla wszystkich fanów intensywnego liczenia procentów. Oto sprzedaż konsol w ostatnim tygodniu listopada w samej tylko Japonii: Nintendo 64 - 350000, GameBoy - 20070, PlayStation - 13150, Saturn - 5740.

Widzicie wyraźnie, jak podskoczyła sprzedaż 64-bitowego Nintendo w związku z premierą **LEGEND OF ZELDA 64**? Co ciekawe, ludzie dalej kupują Saturna, choć jak widać liczba sprzedanych Sat'ów jest marginalna. Ale gry na Sat'a w Japonii kosztują teraz prawdziwe japońskie grosze, nie dziwne więc, że część graczy jeszcze



inwestuje. Oto jak w ostatnim tygodniu listopada sprzedawała konsole reszta świata:

Gameboy - 31300
Playstation - 29990
Nintendo 64 - 16280
Saturn - 3020

Dreamcast - japońska ankieta

Oto wyniki ankiety, jaką przeprowadzono niedawno wśród japońskich graczy.

Jaką konsolę posiadasz ?

Sony Playstation:	31.6%
Sega Saturn:	26.6%
Super Nintendo:	18.4%
N64:	11.7%
Megadrive:	8.7%
PC-FX:	3%

Czy słyszałeś kiedyś o DC ?

Tak:	85.7%
Nie:	14.3%

Czy kupisz DC ?

Tak:	70%
Nie:	27.1%
Nie wiem:	2.9%

Dlaczego kupiłbyś nową konsolę SEGI?

Dobra konsola:	48.4%
Lubię gry 'arcade':	27.4%
Jestem fanem Segi:	16.1%
Pozostali:	8.1%

Dlaczego nie kupiłbyś Dreamcasta ?

Nie chcę jeszcze kupować nowej konsoli:	45.2%
Jest zbyt drogi:	32.2%
Pozostali:	12.8%
PSX / N64 Fan:	6.5%
Nie lubię gier Segi:	3.2%

Czy kupiłbyś Dreamcast'a gdyby miał on "możliwości sieciowe" ?

Tak:	75%
Nie:	25%

Którę z pozostałych developerów najchętniej widziałbyś piszącego na Dreamcasta?

Square:	38.8%
Sony:	12.2%
Namco:	12.2%
Capcom:	10.2%
Pozostali:	10.2%
Nintendo:	8.2%
Banpresto:	4.1%
Bandai:	4.1%

Yu Suzuki-san rozpoczął oficjalnie prace nad **VIRTUA FIGHTER 4**, jednakże do momentu ukończenia **SHENG MU** jest to projekt drugoplanowy. Pozostaje więc cieszyć się **VIRTUA FIGHTER 3** i czekać na oficjalną wypowiedź Segi, która ma nastąpić na początku '99 roku.

Przypominając sobie kampanię reklamową Saturna, wszyscy z pewnością pamiętają, że Sega nie popisała się wtedy zbyt dobrze. Jak widać krytyka chyba podziałała, a firma zrozumiała swoje błędy czego wynikiem jest... Główna nagroda, przyznana podczas 38 CC Advertisement Ceremonies w Japonii. Pozostaje mieć nadzieję, że sukces ten

osiągnie bardziej wymierną formę w postaci sporej liczby sprzedanych konsol.

Oto 10 najbardziej oczekiwanych tytułów na Dreamcasta w Japonii:

1. Grandia 2
2. Sonic Adventure
3. Sega Rally 2
4. Virtual ON 2
5. Biohazard: Code Veronica
6. ShengMu (Project Berkley)
7. D2
8. Evolution
9. Gundam
10. King of Fighters DC

Niestety gry - szczególnie na nową konsolę - mają tendencję do notorycznego spóźniania się. Dwa tytuły firmy Climax o

których pisaliśmy w #5 i #4 numerze **NEO PLUS - CLIMAX LANDERS** i **BLUE STINGER** nie zdążyły się zrobić na czas. Na szczęście jednak wszystko to jednak odbędzie się na długo przed europejską premierą Dece. **BLUE STINGER** pojawi się w marcu 1999, zaś **CLIMAX LANDERS** 25 lutego 1999.

Szykuje się prawdziwa inwazja konwersji na GameBoya Kolorowego (ale gry będą także kompatybilne ze starym GB), pojawi się między innymi **ODDWORLD** z sympatycznym Mudokonem w roli głównej oraz kolorowe i straszne **MORTAL KOMBAT 4**.

Wiadomość z ostatniej chwili - Square pracuje nad kolejną grą, shooterem third-person perspective pod nazwą **CYBERORG**. Akcja gry została umiejscowiona w 22 wieku, zaś zadaniem gracza jest uwolnienie porwanego przez obcych ambasadora. W ukończonej grze znajdą się trzy postacie, spośród których będzie można wybrać swojego bohatera.

Sega podała do wiadomości, że w grze **SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2** na Dreamcasta znajdzie się także pierwsza - pustynna - trasa ze starej **SEGA RALLY**. To świetna wiadomość - być może będzie też cała reszta!

14 stycznia w japońskich sklepach pojawi się **VGA BOX** - urządzenie pozwalające podpiąć Dreamcasta do pecetowego monitora.

Namco potwierdziło, że wraz z **RIDGE RACER TYPE 4** sprowadzi do Europy swój kontroler JogCon. Gra będzie dostępna w dwóch wersjach - z dołączonym padem i osobnej, tańszej.

Po sukcesie **PARAPPA THE RAPPER** wszystkie japońskie firmy dostały przyswłowiowej korby i dłużej przy grach tego typu. Konami zrobiła Beatmania, a teraz Namco, Sega, Bandai i Jaleco szykują swoje produkty.

DECE

Już we wrześniu w Europie

Europejski oddział SEGI po długiej ciszy poprzedzonej zwolnieniem blisko 70% starych pracowników i przyjęciem nowych ludzi przemówił podając kilka istotnych faktów związanych z premierą DC na starym kontynencie. Otóż konsola zadebiutuje we wrześniu 1999 r. po cenie 199 funtów, jakkolwiek może ona obniżyć się do 150 funtów wskutek działań konkurencyjnych - czyli np. premiery PlayStation 2, bądź promocji ze strony Sony. Jednak zdecydowanie najlepszą nowiną jest fakt dostępności co najmniej 30 różnych tytułów do świat '99. Zapowiada się jak dotąd największa baza 'launch titles' towarzysząca premierze konsoli.



BIAŁY CZŁOWIEK OFICJALNIE ZAGRA W VF3 WE WRZEŚNIU 1999

METAL GEAR SOLID

TODD NAPRAWDĘ ROBI FIGURKI BOHATERÓW!

Spokojnie - nie sam Todd McFarlane, tylko jego firma McFarlane Toys zajmująca się od lat produkcją wszelkiej maści gadżetów do kultowego Spawna.

Miesiąc temu zapowiadaliśmy, że taki figurki będą - a ostatnio

znaleźliśmy w nieprzebranych czeluściach Internetu wstępny projekt tytułu pudełka przedstawiającego ośmiu bohaterów gry. Podobno każda z figurek będzie też miała swoje oryginalne wyposażenie z gry - Solid Snake zostanie wyposażony w wyrzutnię rakiet, Liquid Snake w wyciszonego Socom'a, Revolver Ocelot naturalnie w swoje ulubione Magnum .45 plus urządzenie do torturowania jeńców. Sniper Wolf będzie posiadać strzelbę snajperską Vulcan Raven wielki obrotowy karabin maszynowy. Meryl ładunki C4, Ninja dwie głowy i dwa miecze

samurajskie. Nasz faworyt Psycho Mantis ścisnąć będzie ukochaną maskę gazową. Figurki mają się pojawić w okolicach europejskiej premiery gry - a więc marzec 1999. Będziemy mieć na nie oko, bo zapowiadają się cudownie!



SEGA i automaty



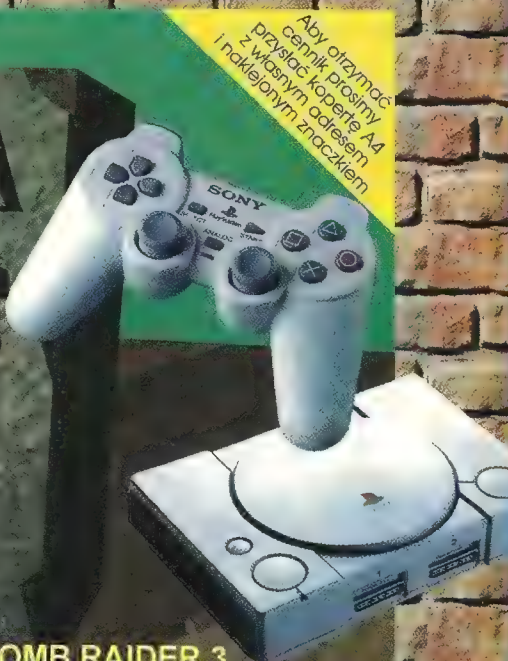
Pomimo nadejścia NAOMI i odgórnych rozkazów dla programistów, aby się na niego przeczuli, stary arcade board - Model 3 - ma się nadzwyczaj dobrze. Zanim nastąpi przeskoc autorzy muszą dokończyć rozpoczęte projekty. Na ukończeniu jest JET SQUADRON, a ostatnie zapowiedzi to MAGICAL TRUCK ADVENTURE oraz sequel GUNBLADE NY pod nowym tytułem LA MACHINE GUNS. Obydwa tytuły firmowane są przez AM3, a terminem wydania jest luty '99. Natomiast na NAOMI w trakcie 'rozwoju' są już podobno: VIRTUA COP 3, LAST BRONX 2 oraz VIRTUA STRIKER 99, które nie zostały oficjalnie potwierdzone, ale najprawdopodobniej zostaną zaprezentowane na AM Show.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ORAZ RATALNA NA CAŁY KRAJ

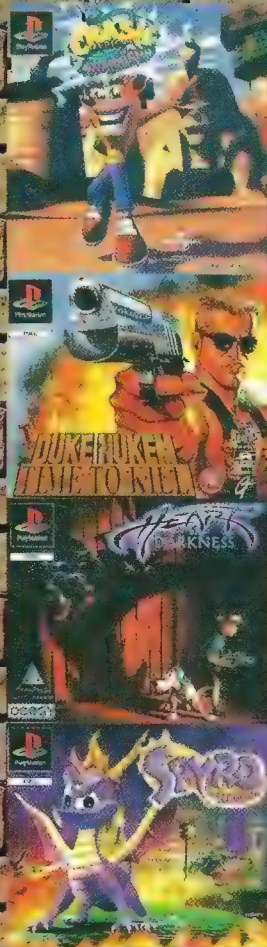
CD-MEDIA

87-100 Toruń
ul. Prosta 5
tel. 056-66-34-601

87-300 Brodnica
ul. Przykop 11
tel. 0511-74-556



TOMB RAIDER 3
CRASH BANDICOOT 3 ok 11.12.98
TENCHU
APOCALYPSE
NINJA
ODDWORLD 2 ABE's EXODUS
SPYRO THE DRAGON
NHL 99
PLATYNOWA SERIA





Dreamcast

japońska premiera

Zgodnie z zapowiedzią i oczekiwaniami niezliczonej rzeszy fanów Segi, 27 listopada 1998 r. w pełni zażył na miano doniosłego wydarzenia w branży gier video i z pewnością był dokładnie taki, jak go wyobrażali go sobie wszyscy - jeżeli nawet nie lepszy.

Po szeregu nieuzasadnionych plotek związanych z możliwymi opóźnieniami i problemami dotyczącymi produkcji konsoli, Dreamcast oficjalnie pojawił się w na półkach japońskich sklepów aby natychmiast z nich zniknąć. Pierwsza partia w ilości ponad 150 tysięcy sztuk okazała się zdecydowanie za mała aby zaspokoić apetyt wygłodniałych graczy Nipponu. Ponieważ od dłuższego czasu było wiadomo, iż wskutek ogromnego popytu nie wszyscy będą mogli kupić swojego DC w dniu premiery, toteż wkrótce po północy w Akihabara - centrum elektronicznym Tokyo - przed wszystkimi 'partner-shops' zaczęły tworzyć się małe kolejki. Wrażenia dostarczone przez pokaz Segi na minionym Tokyo Game Show były oprócz chęci zakupu VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE, zdecydowanie

największym motywem tysięcy rozentuzjasmowanych Japończyków. Wraz z nadejściem świtu powoli można było podziwiać ogrom kampanii reklamowej, jaka miała towarzyszyć temu wydarzeniu. Ulice, pociągi, stacje metra - niemalże wszędzie można było dostrzec charakterystyczne logo najnowszej konsoli Segi lub inne reklamy przypominające o D-Day. Jednakże prawdziwy, największy natłok reklam był oczywiście w samym centrum.



Proporce, plakaty, prezentacje video, grywalne demo nadchodzących gier, prezentacja nowej prasy poświęconej Dreamcast'owi wraz z Famiitsu DC na czele oraz boxset'y, mangi i praktycznie wszystko co mogłoby zainteresować każdego mniej lub więcej związanego ze światem gier video - wszystko to pojawiło się w dniu premiery.

I to jest właśnie cała Japonia. Wśród przybyłych do Akihabara nie mogło oczywiście zabraknąć szefów Segi, którzy wyszli na ulicę aby ceremonialnie promować ich "najmłodsze dziecko". Shoichiro Irimajiri oraz Yukawa Hidekazu rozmawiali z fanami, właścicielami 'partner shops', mediami oraz rozdawali okolicznościowe drobniaki, np. Hidekazu-San, który zdecydowanie najczęściej pojawia się w kampaniach reklamowych DC, wymieniał się specjalnymi wizytówkami, na których widniało jego zdjęcie, podpis, logo DC oraz slogan "Let's trade business cards and cheer the Dreamcast.". Jakby tego było mało, Sega zadbała aby niemalże wszystkie sklepy na terenie Akihabara, zajmujące się dziedzina gier video, przez noc zostały "przerobione" na sieć



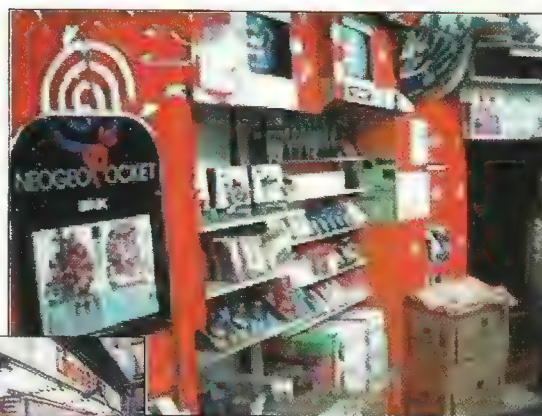
FOT. NEXT GENERATION



punktów sprzedaży DC. Zdecydowanie nikt nie miał wątpliwości co do rangi i rozmiaru wydarzenia, a plakaty **VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE**, **PEN PEN TRI-ICE-LON** oraz nadchodzących **SEVENTH CROSS** i **SEGA RALLY 2** dodatkowo przypominały ze wszystkich stron o obecności "błękitnego" giganta.

Na premierze Dreamcasta skorzystała również kieszonkowa konsolka NeoGeo Pocket - firmowana przez SNK - która jak wiadomo jest w pewien sposób kompatybilna z DC, dzięki czemu w wielu sklepach gościł on na jednym plakacie w towarzystwie najnowszego dzieła Segi. Z upływem czasu kolejki powoli zaczęły maleć i zgodnie z przypuszczeniami okazywało się, że większość sklepów nie posiada na składzie wystarczającej ilości konsol. Niemniej jednak ci, którym nie udało się kupić Dreamcast'a tego szczególnego dnia mieli okazję wypróbować go w wielu dostępnych miejscach, zorganizowanych w tym właśnie celu. Pozostali natomiast spieszyli ze swoimi pomarańczowymi pudełkami do domów aby tam, w spokoju, oddać się nowemu szaleństwu.

Tak jak przewidywano, najbardziej oczekiwanym i najlepiej sprzedającym się tytułem był **VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE** (jak łatwo się domyślić z każdą konsolą siedzi jeden VF3 TB), a zaraz po nim **PEN PEN TRI-ICE-LON**.



Zdecydowanie mniejszym powodzeniem cieszyły się **GODZILLA GENERATIONS** i **JULY**. Tym samym okazało się, iż piąty tajemniczy 'launch title'

niestety nie istnieje. Jeżeli zaś chodzi o akcesoria to zgodnie z zapowiedziami dostępne były: Arcade Stick, dodatkowe kable, pady, klawiatura i VMS - w kolorach szarym i zielonym. Pozostając przy kwestii zakupów warto też wspomnieć o Dream Point Card, czyli specjalnej karcie kredytowej, która będzie służyć wyłącznie do zakupów wszystkiego co dotyczy DC, czyli poczynając od gier, a na różnorakich usługach kończąc. Cały serwis ma być dostępny za pomocą Internetu, natomiast szczęśliwi nabywcy

DC (w Japonii oczywiście), mogą ubiegać się o swoją kartę drogą telefoniczną, pocztową lub poprzez Internet.

Podsumowując pozostaje nam jedynie napisać, iż japońska premiera DC zakończyła się totalnym sukcesem dla Segi. Firma oficjalnie ogłosiła, iż w przeciągu weekendu sprzedano ponad 50 tys. dostępnych konsol oraz pozostałe 100 tys., które wcześniej zostały zarezerwowane przed 20 października, w okresie niespełna trzech dni. Na jedną sprzedaną konsolę przypadały średnio po dwie gry. Ostatecznie całe wydarzenie było

na bieżąco śledzone przez japońskie media. Co więcej, premiera DC miała także wymiar symboliczny dla japońskiej gospodarki, która ostatnio przechodzi fazę kryzysu. Tak olbrzymie zainteresowanie nową konsolą Segi spowodowało, iż jej akcje na tokijskiej giełdzie były jednymi z najlepszych "kasków". Ponadto wypowiedzi szefów kilku znaczących 'partner shops' wyraźnie sugerowały przewidywaną zmianę ich niewesołej sytuacji. Kolejna dostawa konsol spodziewana jest w połowie grudnia.

My natomiast mamy szczerą nadzieję na rychłe ogłoszenie daty premiery europejskiej.

[ORIGIn]



Pewnego mroźnego dnia przyszła do redakcji N+ mała paczka oklejona pięknymi znaczkami urzędu celnego. Wicik tak ją pokochał, że aż poszedł z nią do łóżka. A Banan niepewny co będzie w środku, długo badał ją ze wszystkich stron...

Dreamcast

pierwsze wrażenia n+

txt: Gulash

Premiera nowej konsoli to wydarzenie, które zawsze będzie szczególnym świętem w naszej branży. Znowu jest o czym pisać i czym się ekscytować, zwłaszcza, że nowy kawałek elektroniki zawsze przynosi szok technologiczny i niewiarygodny skok jakościowy. Ponownie pierwsza atakuje Sega. Dreamcast - choć dopiero japoński - stał się już faktem i nic już tego nie zmieni. Radujmy się, bracia, następna generacja jest już o krok!

■ PUDEŁKO

Pudełko jest bardzo małe, prawie o 1/3 mniejsze niż to, do którego przyzwyczaili nas konkurencyjne firmy. Jest pomarańczowe - mocny, ciepły kolor aż bije po oczach. Z przodu znajduje się charakterystyczny świrek (czy jak wolicie zwinięty makaron), czyli logo Dreamcasta. Za to z tyłu widać wielką azjatycką twarz - to popularny w Japonii mr. Sega, bohater wielu telewizyjnych reklamówek promujących konsolę. Na górze znajduje się plastikowy uchwyt, który ma pomagać w transporcie konsoli do domu i rzeczywiście to robi. Gorliwi pracownicy naszego Urzędu Celnego zważyli box - waga kompletu to ok. 4kg + 500 g na gry.

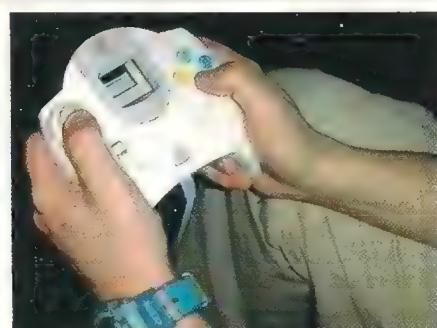
■ W PUDEŁKU

Otwieramy pudełko. W środku widzimy mnóstwo tekturowych ścianek działowych, podtrzymujących samo urządzenie, płytkę CD z programem Dream Passport do Internetu, joypad i przewody: zasilania, konsola/tv oraz kabelek służący do połączenia modemu z gniazdem telefonicznym. W naszym pudle znajdowały się jeszcze wszystkie gry oraz dodatkowy joypad - do dziś zastanawiamy

się, jak nasz dealer to wszystko tam upchnął - mimo prób nie udało się nam powtórzyć tego wyczynu. Widać, że facet miał wprawę. Mimo tego zapomniał o jednej rzeczy, a mianowicie o karcie pamięci. Trudno, przyjdzie następnym razem - wraz z SEGA RALLY 2 ale szkoda, że nie możemy na jej temat nic napisać.

■ KONSOLA

Zrobiliśmy jej mnóstwo zdjęć, abyście mieli pełny obraz sytuacji. Dreamcast jest mały, ale ciężki - wydaje się, że waży tyle, co dwa PSX'y postawione jeden na drugim. Jest także dość gruby. Dalej - standardowo: z przodu cztery sloty na pady, logo SEGA i Windows CE. Klapka od napędu CD chodzi dość ciężko, zaś sam GD-ROM nie różni się wizualnie niczym od



Jakże pięknym momentem w życiu każdego gracza jest pierwszy kontakt z nowym padem...

standardowych do tej pory napędów CD-ROM. Pod klapką jest też napis informujący, aby nigdy - przenigdy - nie dotykać lasera palcami. To chyba oczywiste. Po włączeniu przycisku Power widzimy rysujący się czerwony makaron i słyszymy ładny dźwięk. Jeśli płytka z grą nie znajduje się w konsoli bądź klapka jest otwarta, wchodzimy do menu. Są tam cztery opcje - play game (odpala grę), system



Kto z ekipy jest największy?



Dreamcast jest mniejszy od PlayStation i Nintendo 64, ale dużo, dużo cięższy. Co ja gadam - jest ciężki jak diabli!

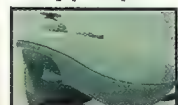


Jak widać DC jest gruba, można powiedzieć nawet że dość zbita i podgięta do góry ;)

Podać joypady, milordzie?



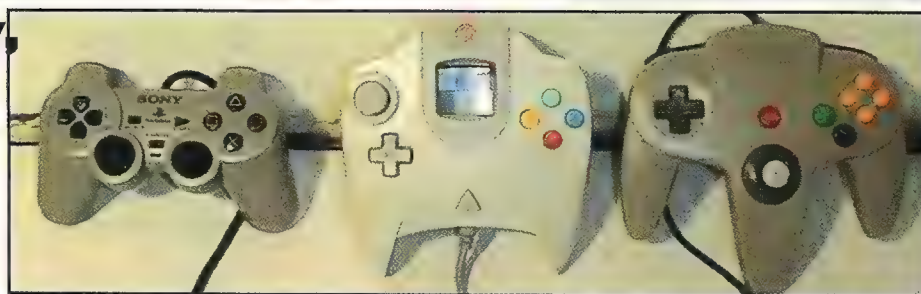
Dwa sloty na karty pamięci



Pad z boku. Nieźle.



Pad jest duży, ale lekki. Analogowa gałka mogłaby być trochę dalej w prawo, ale to taki detal. Zwróćcie też uwagę na przewód biegnący od pada do konsoli - idzie on z dołu, a nie z góry. Mimo to nie przeszkadza w graniu.



Joypad niemal dwukrotnie przewyższa rozmiarami PSX'owego Dual Shocka, ale nie pad do N64.



Jest także najgrubszy ze wszystkich trzech oryginalnych padów. Co nie znaczy, że jest niewygodny.

(umożliwia przestawienie języka na angielski!), memory manager (do karty pamięci) oraz cd-player (czyli player do płyt muzycznych). Menu jest schludne i proste w obsłudze - zwraca przy tym uwagę fakt, że już tutaj bije w oczy wysoka rozdzielczość i hardware'owe efekty, z których konsola słynie na wiele miesięcy przed premierą. Ogólnie Dece robi pozytywne wrażenie - bardzo jasny szary kolor kojarzy się dobrze, zaś wykonana z bardzo grubego plastiku obudowa sprawia solidne wrażenie. Jedziemy dalej.

MODEM

Modem jest i na razie tyle o nim wiemy. Można go wyjąć - jest malutki, technika cały czas gna do przodu - ale waga konsoli nie ulega praktycznie zmianie. Zobaczcie dalej, że jest oparty na kości Rockwell. To dobra wiadomość dla Polaków - modemy komputerowe oparte na tej kości posiadają homologację TPSA, czyli są kompatybilne z polskimi liniami telefonicznymi. Dalej mała niespodzianka i chwilowy koniec naszej przygody z modemem - bowiem używanie oprogramowania Dream Passport

- wymaga spełnienia dwóch warunków - po pierwsze trzeba znać kanji, bo program jest niestety po japońsku, a po drugie trzeba połączyć się z Internetem przez Japonię i tam zarejestrować swoją konsolę. Sega potwierdziła, że taki telefon trzeba
- konsoli. Wrócimy jeszcze kiedyś do tego tematu.

JOYPAD

- Choć na zdjęciach wygląda masywnie, w rzeczywistości - gdy weźmie się go w dłoń - jest lekki i sprawia delikatne wrażenie. Ma bardzo opływowy kształt. Rzecz, która zwraca uwagę to fakt, iż przewód łączący joypad z Dece wychodzi nie z góry, lecz z dołu! Na początku wydaje się to nieco dziwne, po chwili jednak można się przyzwyczaić. Ujmujemy pada w obie dłonie - palce wskazujące spoczywają na dole, na przypominających spusty przyciskach. Wygląda na to, że trzeba je tam trzymać - praktycznie nie ma alternatywnego rozwiązania, nie ma gdzie ich położyć.

- Lewy kciuk spoczywa na kontrolerze kierunkowym - analogu bądź cyfrze
- - to dobrze. Po prawej stronie znajdują się cztery przyciski oznaczone A, B, X, Y. Kładziemy na nich prawy kciuk tak, aby wciskając czerwone "A"
- środkiem palca mieć też kontrolę nad żółtym "X" i zielonym "Y" jego końcem. Na dole jest jeszcze



Pudełko w które zapakowany był japoński Dreamcast. Kim jest ten koleś? To gość występujący w reklamówkach telewizyjnych w Japonii, zwany przez fanów Mr. Sega - żywa maskotka Sega Japan. Hehe. Niestety pani celniczka zbyt gorliwie otwierała pudełko i oddzierając taśmę zerwała mu kawał twarzy.



- wykonać tylko raz - potem można łączyć się już przez swojego lokalnego providera, np. przez darmowy numer TPSA w Polsce. Czekamy, aż ktoś choć częściowo przetłumaczy japońskie znaczki na bardziej zrozumiały dla nas język - być może wtedy uda nam się posurfować w Sieci przy pomocy

Trzy (bardzo) płaskie shoty...



Dreamcast z przodu. Prawdopodobnie standardową opcją w konsolach nowej generacji będą cztery wejścia na pady. Jest logo Segi oraz napis "Powered by Windows CE" po prawej stronie konsoli.



Dreamcast z tyłu. Pierwszy czarny kwadrat od lewej w module to gniazdo na wtyczkę telefoniczną. Lewo-góra to oczywiście zasilanie. Pod nim port do kolejnych rozszerzeń, a pośrodku gniazdo na kabel konsola/TV.



Dreamcast z boku, z wyjętym modemem - został po nim slot z piękną szyną (z prawej strony). Zwróćcie też uwagę na widoczny z lewej strony cooler - to piersza konsola, której procesory chłodzone są przy pomocy wiatraczka.



Dece z góry i od dołu. Standardowo - jak to konsola - posiada tylko dwa przyciski, Power i Reset. Czy nie wydaje się wam, że konsola od góry sprawia wrażenie... drapieżnej? Nieważne. Od dołu niewiele widać, oprócz podstawek i naklejek z kodem kreskowym oraz z numerem seryjnym. Po lewej stronie na górze modem.

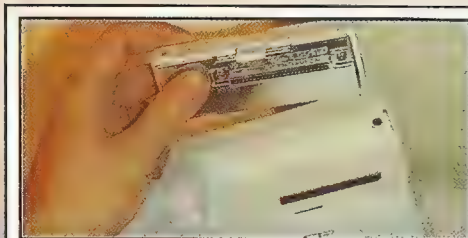


przycisk Start, na górze zaś dwa sloty na karty pamięci z szybką (karta pamięci ma wyświetlacz, który będzie wykorzystany w niektórych grach, gdy VMS znajdzie się na swoim miejscu). Dwa grube sloty - są grubsze niż sam kontroler. Pad jest fajny, ale nie rewolucyjny - na początku ciężko się do niego przyzwyczaić, a potem - jak zwykle - z górki.

■ IMPORTOWAĆ?

Konsola jest potężna i zapowiada się na niezłego killera - jest jednak coś, o czym powinniście wiedzieć. Pierwszy shipment konsol został błyskawicznie wykupiony, o czym mogliście przeczytać w artykule Origina opisującym japońską premierę. Zwykle bywa tak, że gdy jest zapotrzebowanie na dany produkt, a nie można go nigdzie kupić, jego cena jest bezlitośnie windowana w górę przez różnych maści spekulantów (vide Viagra). I tak jest w przypadku Dece - ostatnie oferty, które przystali nam bracia zza Odry mówią o 2000-2500 marek za konsolę + 4 gry. Czyli 4-5 tysięcy nowych złotych. Czyli kosmicznie dużo. Na szczęście pod koniec grudnia Sega ma rzucić kolejne 350 tysięcy konsol, a od stycznia regularnie już zaopatrywać rynek, przez co spadną ceny. Tak stoją sprawy. Prawdziwy fan VIRTUA FIGHTER 3 da i tak każdą kasę, aby mieć w domu niemal perfekcyjne odwzorowanie tego automatu i nawet nie będzie się starał go przekonywać, aby nie inwestował. Warto tylko sprawdzić następujące rzeczy:

1. Czy jest odpowiednie zasilanie. W Japonii jest to 110V, w Europie 220V. Trzeba dokupić transformator. Nigdy nie podłączaj bezpośrednio innym kablem - spalisz konsolę!
2. Czy jest odpowiedni telewizor. W Japonii obowiązuje system NTSC, trzeba więc mieć telewizor multisystemowy.
3. Czy jest kabelek RGB w przypadku, gdy nie ma się multisystemowego TV. Warto sprawdzić jak to wygląda - czy nie ma mór, cieni i innych zakłóceń. Przez kilka lat zabawy z konsolami przekonaliśmy się, że kabelek kabelkowi nierówny.



Modem. Mały, poręczny i co najlepsze - wymienny. Na przykład na kartę sieciową...

- Europy i USA myślą poważnie o DeCe.
- Dla napaleńców - czekać jeszcze miesiąc, dwa - aż ceny spadną przynajmniej o połowę i wtedy ewentualnie kupić importu. Albo poczekać do września '99 na premierę europejską i wziąć pod uwagę liczbę obecnych gier, ich jakość i cenę wtedy zdecydować. My zaś będziemy o wszystkim informować najszybciej jak się da.

Dreamcast w Japonii wylądował. Teraz musimy tylko poczekać, czy ulubione haselko Origina "Dece - say goodbye to your Pece" sprawdzi się w praktyce.

Słowo do wszystkich innych - czekać! Choć konsola jest fajna, a VF3tb wygląda tak, że kopara odbija się od samej ziemi, przyszłość DC jest w dalszym ciągu niepewna (pamiętacie Saturna?). Musimy zobaczyć nowe gry z Japonii, musimy też przekonać się, czy developerzy z



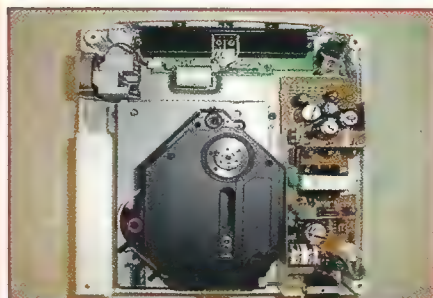
Jeszcze dwa shoty dla pełnego obrazu sytuacji - konsola zamknięta i konsola otwarta, z VF3.

DECE OD ŚRODKA

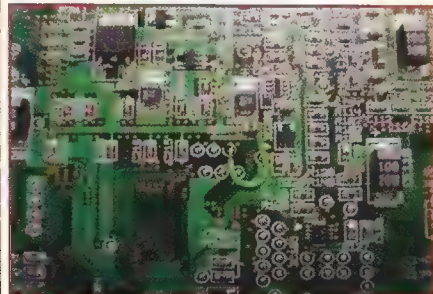
Nie rozbieraliśmy naszej konsoli. Zrobili to za nas jacyś zdrowo szurnięci goście z Japonii, a wyniki swoich badań szybko wrzucili na Internet. Oto one.



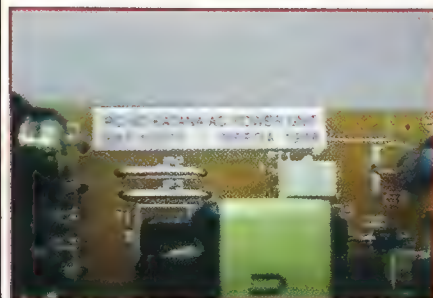
1. Dece w kawałkach. Widać tu wszystko - obudowę, mainboard, zasilacz, GD-Rom i modem.



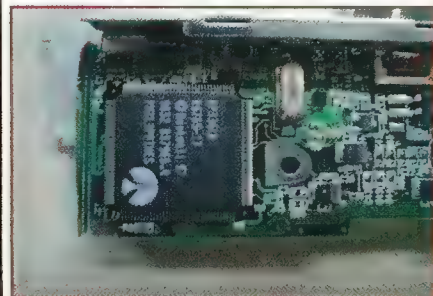
2. Dece bez obudowy. GD-ROM i zasilacz.



3. Na płycie głównej japońskie chłopaiki wylukali kabelek lutowany - dosłownie - w ostatniej chwili przed premierą. Chyba w przyszłości Sega zastąpi to ścieżką na płycie?



4. Na zasilaczu dokładnie widać, jak miała nazywać się ta konsola. K-A-T-A-N-A.



5. Modem działa w oparciu o kość Rockwell. To znaczy, że ma homologację w Polsce.

Virtua Fighter 3tb

Jest to chyba jedyna gra, która mimo swej bijącej wszystkie produkty konkurencji popularności w wersji automatowej czekała na swoją konwersję blisko trzy lata. VF3 miała ukazać się jeszcze na Saturnie, lecz wiadomo, co się z nim stało. Wreszcie jest - jako tytuł, który ma wspomóc Dreamcasta i spowodować, że konsola się sprzedaje.

O samej grze miesiąc temu napisał sporo Origin, nie ma więc sensu powtarzać jego słów - skupmy się raczej na samej konwersji.

Sega obiecała, że będzie ona perfekcyjna. I jest aż, a zarazem tylko nią. To znaczy, że oprócz trybu treningowego nie znajdziemy tutaj żadnych innych bonusów obecnych choćby w grach Namco

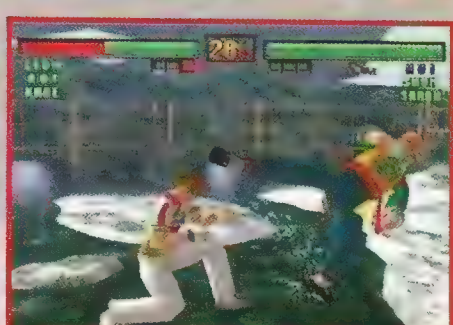
(dodatkowe postacie itd.). Jednak w kwestii gameplay'a dostajemy ją bez pudła. Jest dokładnie tak samo jak na automacie, a nawet znalazło się kilka nowych ciosów. Co ciekawe - nie ma VS mode - drugi gracz włącza się tak, jakby wrzucił właśnie żeton.

Ale VF3 to także 60 fps, ultra-płynna animacja, rozdzielczość większa nawet niż automat, trójwymiarowe tła, tekstury dla których można zabić i grafikę, która powoduje drganie galek ocznych. VF3tb wygląda w ruchu po prostu niewiarygodnie, nic nie może się z nią pod tym względem równać. Powtarzam, to trzeba

po prostu zobaczyć w ruchu, aby zrozumieć, w czym leży potęga nowej generacji konsol. To jest zwyczajnie nieprawdopodobne. Dorzucono nawet widok z oczu zawodnika i ukośny rzut z góry/boku. Choć na oko ścięto trochę detali, jak na przykład mgłę na arenia Aoi. Ale co tam, i tak jest niewiarygodnie.

Kocham tę grę. Właściwie tylko dla niej sprowadziliśmy Dreamcasta z Japonii. Być może napiszę o niej więcej za miesiąc - kiedy przeanalizujemy wszystkie za i przeciw, a także porównamy tę konwersję z oryginalnym automatem (w Warszawie nie ma VF3).

VF3tb jest dokładnie tym, czym miało być - pokazem mocy Dece. Solidnym ciosem między czy i czymś, co długo nie zostanie zapomniane.

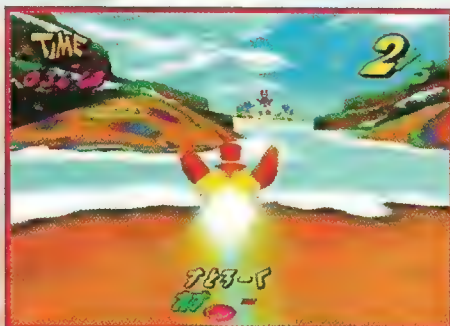


PenPen Tri-Ice-Lon

Pewnie w tej chwili patrzycie na tę stronę, starając się wywnioskować ze screenów jaki gatunek reprezentuje sobą PEN PEN TRI-ICE-LON. Niestety nie jest to symulator zarządzania zmechanizowaną rzeźnią, ani nawet tajemniczy loch pełen bezkornych mutantów rzygających na wszystkie strony strugami krwi. PEN PEN to wyścig, przeklęty japoński wyścig infantylnych aż do bólu pokrak. Już samo patrzenie na stworki może niektórych zemdląć (Spójrz w prawy-górny róg - żyjesz?), radzę więc ostrożnie dozować sobie tę stronę i nie pakować w nią kanapek do szkoły.

TRI-ICE-LON może znaczyć po japońsku (czy też w języku tych pokrak - jak wolicie) "trzy-lód-tłon". I pewnie tyle znaczy, bowiem dla jednych pocieszne, a dla innych ohydne stworki potrafią robić właśnie trzy rzeczy: biegać, pływać i podlatywać na swoich pokracznych skrzydełkach. Są tu cztery trasy, każda ma trzy wariacje. Każdy wyścig rozpoczyna się właśnie od wachlowania niewyrośniętych skrzydełek, dalej pokraki przechodzą do rytmicznego truchtu, aby wreszcie zanurzyć swoje truchetka w lodowato wyglądającej wodzie.

Można też dopalić swoją pokrakę (ale nie sterydami albo Red-Bullem, ale power-upami) i atakować do przodu, przepychając się między sobą - nawet na dwóch, trzech lub czterech graczy. Najciekawszym etapem jest pływanie, najślabszym zaś machanie



dziwnymi wyrostkami, które za nic nie chcą udźwignąć gumowego

pingwina w kapeluszu, którym japońskie mamy z pewnością straszą małe dzieci.

Pamięta ktoś może MOTOR TOON GRAND PRIX na PSX'a, albo DIDDY KONG RACING na N64? Ta gra jest utrzymana właśnie w tych klimatach - tyle, że jest bardziej wykrecona, a nawet zakrecona jak Reni Jusis. Momentami jest tego zbyt wiele jak na moją 24-letnią europejską głowę, która pod wpływem popiskiwania PENPEN'ów puchnie jak balon i prosi o litość. No dobra, przeklinam pokraczne stworki i bulwersuję się nieco całością designu, ale muszę przyznać, że PEN PEN momentami jest nawet zabawny. Gdy mija pierwsze - niekorzystne - wrażenie, nabiera się ochoty do



gry. Szczególnie przy tak ładnej, płynnej (60 fps, bo to przecież NTSC!) i kolorowej grafice, która - miejmy nadzieję - będzie w przyszłości wizytówką Dreamcasta i każdej nowej konsoli. Screeny nie oddadzą tego, co momentami dzieje się na ekranie - jeśli to jest jeden z pierwszych tytułów na Dreamcasta, możemy być dobrej myśli - niesamowity potencjał tej konsoli jest jeszcze do udowodnienia w akcji.

Szkoda, że Sega nie zdążyła na czas opracować konwersji SEGA RALLY 2. Do diabła, oddalibyśmy wszystkie trzy gry znajdujące się na tych dwóch stronach za choćby playable demo SR2 (ale żeby były tam ze 3 tory!). Tylko z braku konkurencji jest to praktycznie druga i ostatnia po VIRTUA FIGHTER 3ta gra, którą w tej chwili warto zaimportować, jeśli ktoś ma za dużo kasy w portfelu. Długo grać się w to nie da (głowa puchnie, głowa puchnie!), ale z pewnością nada się na przerwę od intensywnej młócki w VF3ta, która jest w tej chwili prawdziwą radością naszego życia.



DREAMCAST LAUNCH TITLE

Godzilla Generations

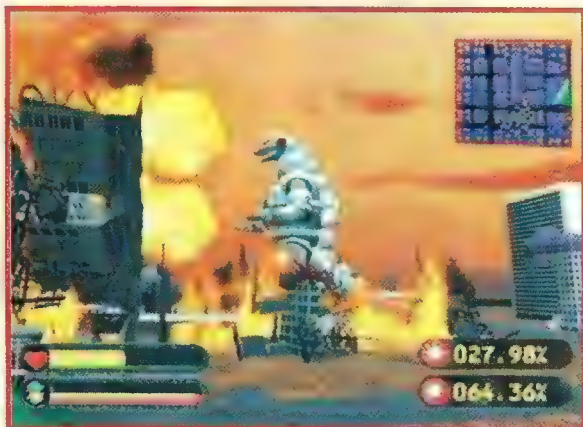
Pierwszy niewypał. GODZILLA GENERATIONS to gra słaba - ładna, ale słaba. Choć założenia były szczytne, bo destrukcja japońskich miast w skórze wielkiego gada mogła być czymś przyjemnym. Ale nie jest i to z kilku powodów. Po pierwsze - potwór porusza się identycznie, jak na japońskich filmach z wytwórni Toho. Czyli - wolno i majestatycznie. Za wolno, jak na grę zręcznościową. Druga sprawa to widoki - akcja obserwowana jest z kilku samodzielnie przełączających się kamer (a'la RESIDENT EVIL) usytuowanych momentami w dość niewygodnych miejscach, a przede wszystkim na dole. Autorzy starali się przez to oddać wielkość stworów i

choć w pewien sposób im się to udało, w zasadzie gra jest przez to totalnie niemiodna. Kamery przełączają się w najbardziej niewygodnych momentach, a sterowanie jest po prostu kiepskie - wolne i chwilami strasznie niewygodne. Zauważyliśmy także błędy graficzne - jak na przykład problemy z detekcją kolizji (czyli moment zetknięcia się obiektów z ogonem). Takie coś od samego początku? Choć wysoka rozdzielczość i ogień z paszczy stwora robi naprawdę wrażenie, reszta jest raczej słaba.



Gra współpracuje z kartą pamięci, czyli VMS'em, pozwalając w jakiś sposób transportować w obie strony potwory do

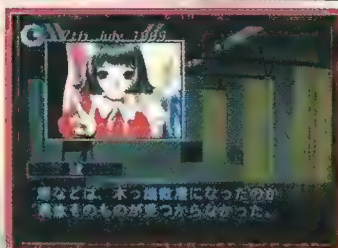
demolki i do hodowli. Na początku gra może się spodobać, ale po chwili - gdy okazuje się, że każdy poziom jest niemal identyczny - entuzjazm znika. Co tu dużo mówić... GODZILLA GENERATIONS nie jest warta trzech i pół bańki za import. Być może do momentu premiery, europejskiej (jeśli będzie w Europie) gra zostanie dopracowana - teraz jest niewarta uwagi.



DREAMCAST LAUNCH TITLE

July

Zdajemy sobie sprawę, że jesteście głodni informacji także i o czwartej pozycji, jaka pojawiła się na półkach w dniu premiery Dreamcasta, ale obawiam się, że niewiele mamy na jej temat do powiedzenia. Z prostego powodu - jest po prostu japońską przygodówką. Zabezpieczenie przed niegodnymi białymi ludźmi? Bardzo możliwe...



Do produkcji tego tytułu nie były potrzebne gigantyczne pieniądze, ani potężne technologie - JULY jest interaktywnym komiksem ze statycznymi obrazkami przerywanymi często animacjami, na których pojawiają się czołgi, rakiety i inny sprzęt militarny. Akcja gry ma miejsce (o dziwo) w lipcu 1999 roku - obecność czołgów, dział i innego metalowego śmiecia wyraźnie wskazuje na jakąś wojnę lub rebelię. Gracz wciela się w rolę młodego mężczyzny. Rzecz polega na interakcji z innymi ludźmi, w tym z kilkunastoma pięknymi dziewczynami - podczas dialogów można wybrać

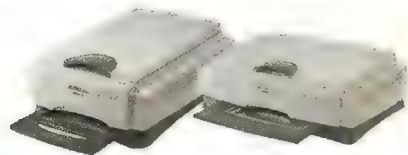
spośród kilku opcji, aby pchać dalej scenariusz. Jest też jakaś mapa i kilka opcji w języku angielskim - cała reszta to czyste kanji. Ach - teksty nie są czytane przez lektorów, co znowu świadczy o niskim budżecie tej produkcji. Niestety, mimo najszczerzych chęci nie udało nam się praktycznie nigdzie dojść. W końcu jesteście tylko białymi gajinami. A szkoda - okładka, intro

i samo logo JULY jednoznacznie sugerują jakąś mroczną tajemnicę kryjącą się w tej grze. Prawdopodobnie ostrą jatkę z udziałem półnagich nastolatków i bandy nożowników, czy też gości specjalnych z zaświatów. Jeśli gra nie ukaże się w Europie (a raczej się nie ukaże...), nigdy się tego nie dowiemy.

opór jest daremny

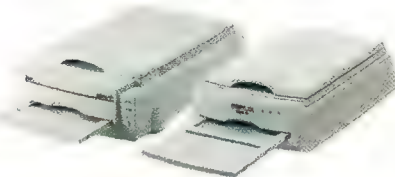


Wiesz, że chcesz mieć ostre, pozbawione zniekształceń skany, jakie może zapewnić tylko wyjątkowy, podwójny obiektyw DuoScana. Wiesz, że potrzebna Ci jest technologia Agfy – TwinPlate, abyś mógł ładować materiały transparentne właśnie wtedy, gdy skanujesz grafikę na materiale refleksyjnym. Wiesz, że nie możesz się obyć bez sterowania obrazem gwarantowanym przez oprogramowanie Agfy... Po co więc walczyć ze sobą? Kup DuoScan. Wiesz, że tego chcesz.



DuoScan T2500 & DuoScan T2000 XL

DuoScan T2500 (z lewej strony): Technologia Twin Plate™ z dwoma stolami skanującymi do obróbki materiałów refleksyjnych i transparentnych, optyka Dual Lens™, rozdzielczość 2500 x 2500 dpi, 36 bitów, format obu stołów do A4. DuoScan T2000 XL (z prawej strony): taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 1000 x 1000 dpi oraz formatu do A3 dla materiałów refleksyjnych i do A4 dla materiałów transparentnych.



Duoscan & Duoscan T1200

DuoScan (z lewej): Technologia Twin Plate, rozdzielczość 1000 x 2000 dpi, format do A4. DuoScan T1200 (z prawej): taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 600 x 1200 dpi z opcjonalnym podajnikiem na 10 stron dokumentów.



Oprogramowanie:

Wszystkie skanery są oferowane z programem Agfa FotoLook 3.0 do sterowania kolorem i rozdzielczością obrazu, doskonałego skanowania partii materiałów oraz negatywów, z nowoczesnymi narzędziami do usuwania siatki i wyostrzania, a ponadto z programem Agfa ColorTune do zarządzania kolorem; DuoScan T1200 jest również dostarczany z oprogramowaniem OmniPage LE OCR do rozpoznawania tekstu i Corel PhotoPaint 8.0.

Kompatybilne z MAC i PC.

www.agfa.com.pl



DYSTRYBUTORZY: AKON Warszawa 022/844-5096; BETA.COM Warszawa 022/633-3336; EPMINT Łódź 042/6570-038; TECHMID Bielsko-Biała 033/130-106; OFFICE CENTRE Warszawa 022/863-5349
DEALERZY: AGFA Oddz./Wrocław 071/814-501; AKON Warszawa 022/844-5096; APLAND Bielsko-Biała 033/123-642; Katowice 032/256-1905; CORTLAND Katowice 032/253-9756; Poznań 061/861-7837; Warszawa 022/825-9276; CCS Wrocław 071/211-666; DIOS Szczecin 091/439-1127; FOCUS Kraków 012/422-4053; INTER SA Olsztyn 089/539-1307; MAXSOFT Warszawa 022/672-6050; STUDIO PARTNERS Kielce 041/343-0366; PRINT POLAND Bytom 032/282-8118; USE Gdańsk 058/345-3144; ZBRQJA Kraków 012/412-0927; SOFT DESIGN Warszawa 022/631-6564; T-MATIC Białystok 085/744-2151
SKLEP INTERNETOWY: sklep.cortland.com.pl

WHAT DO YOU SEE?

AGFA Agfa
The complete picture.

jest tylko jedna Lara Croft

txt Merlin



Lara, Lara, Lara. Można ją kochać albo nienawidzić, stawiać ołtarze bądź je profanować. Pełna dowolność. Nie można jednak przejść koło niej obojętnie. Każdy się odwróci – jeden ponieważ jest nią zafascynowany, drugi by cisnąć przekleństwo. A może się myłę?

Jeszcze zanim ukazała się pierwsza część TOMB RAIDERA z przecieków i informacji prasowych było wiadomo, że Lara będzie kobietą wersją Indiana Jonesa. Świat jedzie do przodu – wiadomo, równouprawnienie i te sprawy, więc czemu by nie? Przecież populacja graczy to w przygniatającej większości mężczyźni. Lara jako kobieta miała duże szanse się spodobać, a graficy już ją odpowiednio wyposażyli we wszystkie potrzebne do podobania się atrybuty. Panna Croft uśmiechała się prowokująco i falowała biustem, a panowie mieli z tego dużo radości. Niejeden z graczy spędził godziny przed telewizorem usiłując zmusić do działania kod Nude Raider, o którym mówiło się, że rozbiera Larę. Oczywiście można twierdzić, że to wszystko dlatego, że – jak niosła plotka – nagiej Lary nic nie atakowało. Dobra dobra – ktoś w to uwierzył?

Doktorowi Jones – jak na prawdziwego mężczyznę przystało – w każdej części towarzyszyła piękna, powabna, i najczęściej zdradliwa niewiasta. A Lara? Pamięta ktoś jakiś jej romans? Nic. Lara jest niezależną, silną, zdecydowaną, a przy tym bardzo seksowną kobietą, która mężczyzn traktuje dość obcesowo. Wystarczy przypomnieć sobie nieudacznika Larsona (gostek z pierwszej części). Koło wodospadu w Zaginionej Dolinie dostał niezłą nauczkę, a w Sanktuarium Scionu, gdzie zadarł z Larą po raz drugi,

zakończył swój nędzny żywot. Swoją drogą kobiety też z nią najłatwiejszego życia nie mają. Jeśli podpadną, najczęściej kończą je przy drugim czy trzecim spotkaniu. Krwawa jest ta Lara, a przecież znana jest także jako Panienska Z Dobrego Domu Lara. Ale właśnie taka panna Croft się podoba. Może dlatego, że nie jest jakąś tam wiotką i słodką idiotką, może z powodu biustu 34D... Jak by nie było, nie zmienia to faktu, że poderwać to ją można chyba tylko na magazynek amunicji.

Rozczarowanie częścią drugą TOMB RAIDERA odbiło się echem na samej postaci. Co prawda krytykowana była gra, nie Lara, to jednak posłuch zdobyły sobie głosy ją deprecjonujące. Kwestionowane były jej umiejętności i ich wiarygodność oraz co ciekawe – jej biust. Lara wykreowana na boginię milionów zaczynała tracić wyznawców. Postawiono jej bardzo poważny zarzut – komercję, a nic tak nie zniechęca ludzi jak podejrzenie, że ktoś robi ich w konia. TOMB RAIDER 2 zbyt mocno bazował na popularności samej Lary nie wnosząc wiele nowego. Szybko zostało to zauważone przez szeroką publiczność, a Lara nie zdołała obronić całej produkcji. Blask Lary przygasł, mił podupadł. Do task powrócił stary, dobry Indiana. Nie rzadko słychać było głosy: „Co tam jakaś Lara. Doktor Jones jest najlepszy”. Teraz jednak, kiedy Lara uderza po raz trzeci nic nie jest pewne.

Jeszcze za wcześniej by prognozować, ale jeśli panowie z Eidos wyciągnęli wnioski z części drugiej to kto wie – może Lara wróci na piedestał, z którego z takim łomotem spadła? Teraz albo nigdy, bowiem Larze przybywa coraz więcej i to żeńskich konkurentów – by wymienić tylko dwie: Rynn z DRAKAN'A i Leeloo z THE FIFTH ELEMENT.

czytaj dalej ►



**Nie ma
takiego
wyzwania,
którego Lara
by się nie
podjęła.
Zawsze
choćby
spróbuje.**

► Fenomen Lary szybko osiągnął niesamowite rozmiary, a że Eidos słynie z pięknych dziewczyn promujących jego gry, należało spodziewać się i kogoś w roli panny Croft. Pierwszy wybór padł na angielską modelkę Rhone Mitre (wymiary w ramce). Publicznie wystąpienia na E3 i ECTS szybko przyniosły jej dużą popularność i rzeszę fanów. Podczas tournée jako Lara Croft, Rhona odbyła kilka sesji zdjęciowych, pojawiała się publicznie w ściśle przylegającym do ciała, niebiesko-brązowym stroju i czerwonych okularach z okrągłymi oprawkami, udzieliła kilku wywiadów, a nawet brała udział w nagraniu popowego singla zatytułowanego „Getting Naked”. Wszyscy spodziewali się, że to właśnie ona wystąpi w roli Lary w zbliżającej się produkcji filmowej (patrz ramka), zwłaszcza że aktorstwo nie jest jej obce. Ku zdziwieniu wszystkich Eidos Interactive zwolnił Rhonę, a powody swojej decyzji pozostawił do domysłów wszystkich zainteresowanych. Ze swojej strony Rhona również milczała.

Kostium Lary przeszedł następnie w ręce francuskiej modelki i aktorki Vanessa Demouy. Najpewniej zawdzięcza go rodzimemu magazynowi VSD, na którego okładce się pojawia. Nie był to przypadek, bowiem jeden z artykułów w numerze poświęcony został właśnie rynkowi gier i zwracał uwagę na podobieństwo Vanessa do panny Croft. Choć oficjalnie nie dokonano jeszcze wyboru aktorki, która wcieli się w Larę plotki mówią, że będzie to właśnie Vanessa. Ona sama w wywiadzie dla VSD przyznaje, że nie miałaby nic przeciwko temu.

Oficjalny komunikat Eidos'u głosi, że nie ma czegoś takiego jak oficjalna Lara Croft. Powtarzając za notatką: „wiele modelek może pasować do tej roli”. Musi coś w tym być skoro kolejną z nich jest Nell McAndrew. Jej ostatnia trasa promocyjna zahaczyła o Australię (tak, tam też ludzie grają w Tomba). W jednym z wywiadów Nell zapytano: Lara ma duży biust, wąską talię oraz bardzo długie nogi. Czy myślisz, że to właśnie z tego powodu tak bardzo podoba się mężczyznom?

Nell: Nie... nie dlatego, że prezentuje się okazale, chociaż z początku te cechy bardzo pomagają. Myślę, że mężczyźni zakochują się w Larze raczej z powodu jej zwinności i wszechstronności. Nie ma takiego wyzwania, którego by się ona nie podjęła, zawsze chociaż spróbuje. Nie pozwala by cokolwiek stało jej na drodze i myślę, że wielu mężczyzn lubi potrafiące sobie radzić kobiety o silnym charakterze.

Nie pozostaje mi nic więcej jak dodać od siebie te trzy kropeczki...

Lara Croft

Wiek: 31 lat
 Stan cywilny: panna
 Wzrost: 177 cm
 Waga: 54 kg
 Biust: 34D
 Talia: 61 cm
 Biodra: 87 cm
 Znane pseudonimy: Lara Cruise

Urodzona w Anglii 14 lutego 1968 roku. Jest córką szanowanego magnata transportowego Lorda Henshingly Croft'a. Ze względu na pochodzenie otrzymała wykształcenie odpowiednie dla panienki z wyższych sfer. W wieku 11 lat zaczęła naukę w Sorbonie w Paryżu. Tam też, zanim wróciła do Anglii skończyła naukę, po raz pierwszy spotkała się ze wspinaczkami skalnymi. Mając 17 lat wybrała się na narty do Tybetu, która to wyprawa odmieniła jej życie. Podczas lotu powrotnego, w gęstej mgle samolot wpadł na stado ptaków. Jeden z nich przebił przednią szybę kabiny pilotów redukując widoczność do zera. Samolot stracił stabilność i jedno ze skrzydeł uderzyło w skałę. Lara doszła do siebie 45 minut po katastrofie. Wszyscy z wyjątkiem niej nie żyli. Obawiając się lawiny zlapała co było pod ręką i uciekła z wraku na chwilę przed tym, jak miejsce krasky zostało pogrzebane pod grubą warstwą śniegu. Po tygodniu błądzenia Lara, pół żywa dotarła do wioski Tokakeriby w pobliżu Biratnagar w Nepału. Do zdrowia przywrócił ją tam amerykański misjonarz - doktor Laing.

Po powrocie do Anglii Lara zorientowała się, że wyższe kręgi, do których należała, są dla niej zbyt skostniałe i nudne. Zaczęła tęsknić do prawdziwych przygód, w których zdążyła zasmakować. Wyrzekła się więc życia salonów i rozpoczęła wyprawy do dżikich miejsc na wszystkich kontynentach. Rodzina nie popierała jej awanturczego trybu życia i w 1988 roku wyrzekła się jej. By opłacić swoje podróże Lara zaczęła więc opisywać je w książkach, które szybko stawały się bestsellerami. Z pisania książek Lara żyła do momentu, kiedy w 1993 roku skontaktował się z nią jeden z rodzinnych prawników. Zdradził on jej informację o sekretnej skarbie ukrytym przez jej odległych krewnych. Po długich poszukiwaniach Lara odnalazła skarb, który ustawił ją na resztę życia. Razem ze skarbem otrzymała dużą ilość ziemi na wyspie Św. Bridgett wchodzącej w skład Brytyjskich Wysp Dziewiczych, jak również tytuł księżnej tych ziem. Obecnie Lara mieszka sama w swojej posiadłości w Surrey. Widywana jest również w swoim letnim domu na wyspie.

Tomb Raider the movie

Od jakiegoś już czasu chodzą słuchy o filmie TOMB RAIDER. Na dobrą sprawę wiadomo dokładnie tyle. Lakoniczne informacje umieszczone na serwerze Eidos'u - jedyne oficjalne ich źródła - wręcz zachęcają do spekulacji. Pozostają więc tylko domysły, wątpliwej wiarygodności przecieki z produkcji oraz plotki. Pewne jest, że produkcją zajmie się Paramount Motion Pictures, mniej pewne już to, że film na ekranach pojawi się latem 1999 roku. Podstawowe pytanie: kto zagra pannę Croft, póki co pozostaje bez odpowiedzi, choć niejedna by chciała... W sieci pojawiły się przecieki z Paramount na temat pierwszej wersji liczącego sobie 108 stron scenariusza do filmu. Nie nastroja one zbyt optymistycznie. W zarysie, Lara z bliżej nie określonych powodów wybierze się na poszukiwania zaginionego miasta El Dorado. Przy okazji uratuje tę część świata przed zagładą nuklearną. Niedomyslnym już tu podpowiem, że film kończy się happy endem. Nie brakować ma w nim scen żywcem wyjętych z Indiana Jonesa, ujęć omijania przez Larę wymyślnych pułapek w starożytnych świątyniach, czy walk w dżikich rejonach dżungli Ameryki Południowej a'la Arnold w Predatorze. Po lasach buszować będą zli panowie z Australii poszukujący tego samego co Lara plus guza. Zmianie ma ulec przeszłość Lary, której rodzice w tej wersji mieliby zginąć w katastrofie samolotu w Himalajach, a ona sama zostać wychowana przez buddyjskiego mnicha służącego jej za kamerdynera i trenera w jednym. Film ma być utrzymany w stylu Bondów, a panna Croft ullać ma sobie życie przy pomocy dużej liczby elektronicznych gadżetów. Przerażająca wizja, nie? Trochę to dziwi. Przecież Lara jest na tyle oryginalną postacią, że robienie z niej krzyżówki doktora Jonesa i Bondy z dodatkiem Arnolda na kilometr traci komercję. Szkoda by było. Na szczęście to tylko plotki, a tym nie należy chyba wierzyć...



Rhona Mitra

Urodzona w Chelsea, Zachodnim Londynie, Anglii w 1976 roku. Ponieważ natura obdarzyła ją niewystarczającym (według niej) obwodem w biuście, Rhona, by bardziej upodobnić się do Lary poddała się operacji powiększenia piersi z rozmiaru 34A (wcale nie twierdzą, że wiem ile to jest) na 34DD (też nic nie twierdzą, ale brzmi bardziej no... masywnie). Miała wtedy 21 lat. Chodzą słuchy, że rezultaty lekko nią wstrząsnęły, ale szybko polubiła obcisły kostium Lary.

Wiek: 22 lata
 Wzrost: 173 cm
 Biust: 34DD
 Talia: 61 cm
 Biodra: 91 cm
 Rozmiar ubrania: 38
 Rozmiar buty: 39



Vanessa Demouy

Świat ujrzał ją po raz pierwszy 5 kwietnia 1973 roku. Ognista Francuzka, pozująca także do aktów. Karierę modelki zaczęła w wieku 15 lat, lecz bycie piękną nie jest jedynym jej zajęciem. Zawzięcie trenuje gimnastykę i taniec klasyczny. Wydała nawet własny album „Reve de Fille”. Uwielbia wino, czekoladę i filmy Walta Disney'a. Nienawidzi zielonego koloru, a jej rottweiler ma na imię Mickey.

Wiek: 25 lat
 Wzrost: 170 cm
 Biust: 90 cm
 Talia: 59 cm
 Biodra: 90 cm
 Waga: 46 kg
 Rozmiar buty: 37

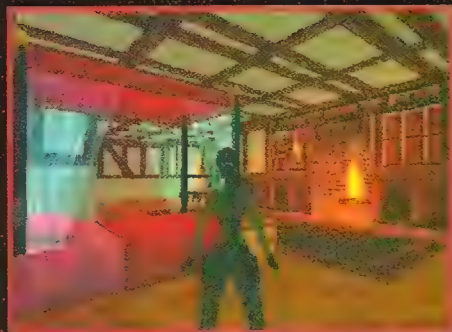
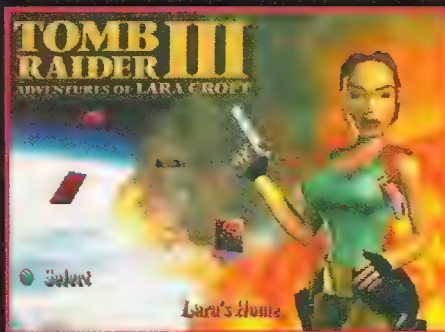


Nell McAndrew

Urodzona 6 listopada 1975 roku. Jej znakiem zodiaku jest skorpion. Jako Lara nosi perukę, choć jest naturalną brunetką. Obecnie krótko ścięta, zielonooka blondynka. Uwielbia włoską kuchnię, której potrawy popija czerwonym winem. Nie stroni od sportu wyczynowego i szeroko rozumianych wyzwań. Dawniej pracownica banku, jak również hostessa w programie 'Man Oh Man'.

Wiek: 23 lata
 Wzrost: 175 cm
 Biust: 32D cm
 Talia: 63 cm
 Biodra: 92 cm
 Waga: 50 kg
 Rozmiar buty: 38





Jak było, wie chyba każdy: Jedynek kochali wszyscy. Dwójki - nienawidzili. Tak wypadło, tak było w modzie, takie recenzje Tomb'y zebrały. Szalę przechylić miał, mógł i musiał numer trzeci. A oto i on. Pora puścić wagę w ruch.

Pierwsze wrażenia: intro - jest. Trzyma klasę. Lara, sztuk jeden - na ekranie. Wcisnąm przycisk - Lara skacze. Tak, nie ulega wątpliwości, to TOMB RAIDER. I tu zaczynają się schody. Co z tego, że panna Croft jest dochuchana ze wszystkich stron, staje na głowie, chodzi po ścianach i suficie? Nic. Zupełnie nic. Teraz przychodzi do pokonania pierwszego etapu. Co się rzuca w oczy? Ano złośliwie zaprojektowane poziomy denerwujące rzucającymi pod nogi kłodami. Co za przyjemność trzy razy pokonywać tę samą drogę skoro już przy drugim czuje się monotonię, a przy trzecim zna wszystko na pamięć, blokuje pada i idzie zrobić kawę... Jasne, można rzucić argument, że są i poziomy bajecznie skomponowane, z kilkoma możliwymi drogami ukończenia. Są i chwala im za to. Jest to innowacja, do tego pozytywna, czyli coś czego TR3 bardzo potrzebuje. Czasy większego skomplikowania czynności najwyraźniej odeszły w zapomnienie. Pamięta to ktoś jeszcze? Poziom The Cistern, pierwszy Tomb. By otworzyć trzy, jedno po drugich drzwi (dwoma srebrnymi kluczami i jednym złotym) trzeba było odnaleźć cztery klucze białe. Kiedy Lara podchodziła do zamka, nic nie działo się automatycznie. Z pęku kluczy należało wybrać ten właściwy. A najważniejsze było, że był ten pęk. W Tombie drugim nikt już tego nie uświadczyl - jeden klucz, jeden zamek. I nic więcej. Pojedyncze układanki, nic się nie krzyżowało, nie zawierało w sobie. Niestety TR3 poszedł w ślady dwójki, zresztą nie tylko pod tym względem. Jakby rekompensując brak skomplikowanych zagadek, TR3 jest bardzo trudny zręcznościowo. Dwójka też tak miała.

To, za co TR1 zebrał wysokie noty, to to, że niezależnie od tego jak bezmyślnie by się nie postąpiło, cokolwiek nie przegapiło, zawsze (zwróćcie uwagę na poprzednie słowo) można było cofnąć się i wszystko naprawić. Nic nie przepadało. Nie było ślepych zaułków, do których wejście zatrząskiwano się z łomotem.

W TR3 bez specjalnego starania da się zaprowadzić Larę w miejsce bez wyjścia (mnie się udało). Problem tym większy, że gra pozwala na robienie tylko jednego save'a na karcie pamięci w jednym czasie, więc jeśli zapisze się grę w nieodpowiednim momencie, trzeba powtarzać poziom od

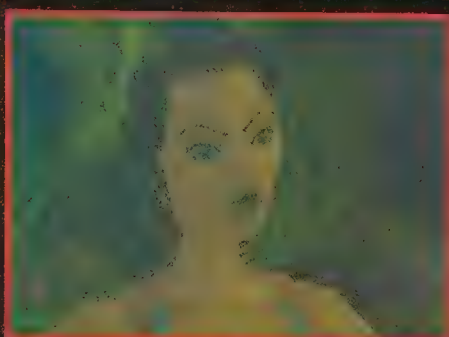


początku. Za to bardzo udanie wprowadzony został wątek fabularny. Niemal po każdym poziomie możemy oglądać zainscenizowaną scenkę, która stanowi częśćkę wewnętrznej historii rozgrywającej się w danym rejonie świata. Nadaje to sensu postępowaniu Lary i mówi również wiele o niej samej. Wielki plus za to.

Filmiki mogą się podobać. Jednak straciły one dużo z uroku tych z pierwszego Tomba, które oglądało się z wypiekami na twarzy: Lara z palnikiem w ręku odcina kabel utrzymujący winde i z zawrotną szybkością unoszona jest na dach budynku. Co widzimy w TR3? Lotnisko, helikopter. Lara otwiera drzwi kabiny, pilot uśmiecha się lubieżnie, a ona wyciąga pistolet. Widok z zewnątrz. Słychać tylko strzały. Gdzieś zapodział się poprzedni duch przygody. Może takie postępowanie ma dodać Larze kontrowersyjności, ale jeśli tak to jest ta najtańsza z możliwych. Zdecydowana i niezależna? Może. Gdyby jednak zwyczajnie wyrzuciła tego pilota z kabiny, sytuacja rozegrana zostałaby dużo lepiej.

Poziomy są niezwykle kolorowe - puszcza mimo iż żdziebko pustawa - zielona, wilgotna, bagnista i zamglona. Przestrzeń pustyni Nevada utrzymane są w klimacie gorącego powietrza falującego nad

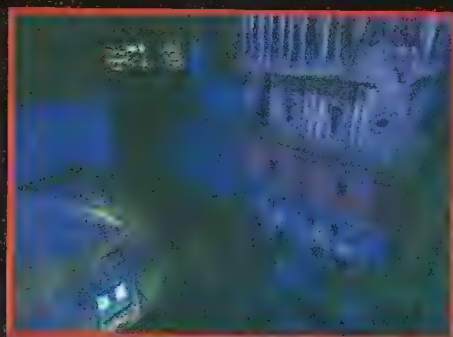




Tomb Raider III

Adventures of Lara Croft

rozgrzaną ziemią, kłujących traw i piaszczystych skał. Londyn nie byłby Londynem, gdyby niemal przez cały czas nie zaczął deszcz. Wyspy tropikalne wyglądają zupełnie jak na pocztówce – krystalicznie czysta woda, palmy i piaszczyste plaże. Nie ma co. Pod względem dopracowania graficznego poziomy są niemal perfekcyjnie. Widać jak spadające z nieba (a w każdym razie z góry) krople rozbijają się o tafle wody wywołując na niej kręgi. Lara również rozchlapuje ją na lewo i prawo, a pełznąć w niej wywołuje fale. Wiatr wyprawia cuda z jej warkoczem, który nieporęcznością przebija nawet jej biust. Z obowiązku należałoby się też zachwycić się ładnie zrobionymi eksplozjami granatów i rakiet. Ogień w nich i osobno prezentuje się doskonale, tak że jak jeden z bossów ciska ognistymi kulami to wywołuje naprawdę niezwykle efekty, również świetlne.



Wszystko to wzbogacone jest o niesamowitą ścieżkę dźwiękową (trzeba ją jednak nieco przyciszyć, bo kiedy Lara zaczyna walić seriami z UZI uszy bołą). Wiatr przynosi ze sobą odgłosy dżungli, szum strumieni, poćwierkiwania ptaków. To tylko na początku. Londyn wypełniony jest wrzawą ulic i kaskadą klaksonów samochodowych. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że tuż za rogiem jest ruchliwe skrzyżowanie. Muzykowanie żyjętek pustynnych (a może grzechootników?) to dźwięki piasków Nevady. Czuć klimat każdego z regionów, po których podróżuje Lara. Smaczku dodają nagle, bardzo szybkie wstawki sygnalizujące niebezpieczeństwo – nadbiegającego tygrysa, czy gościa z karabinem. To trzeba usłyszeć!

Przeciwnicy trzymają poziom. W każdym razie mają dużo mniej kantów niż ci w poprzednich częściach. Lara wykańcza ich równie bezwzględnie co zawsze. Jednego po drugim.



Krew tryska z nich jeszcze kiedy w drgawkach leżą na ziemi. Padają... i podnoszą się? Nie. Przecież są martwi. Wystarczy jednak, żeby Lara odwróciła się na chwilę, a ich ciała już nie ma. Znikają. Może to kosmici? Nieeee. Sprawdzam – nie rozsypują się w pył, nie roztopiają. Niektórzy, jakby w przeprosinach zostawiają po sobie to apteczkę, to jakiś magazyn. Efekt wyraźnie zamierzony, tylko trudno domyślić się motywów takiego postępowania. Moment, w którym padają broczą krwią wygląda dużo bardziej drastycznie (jeśli to psychikę niewinnych dzieci twórcy gry chcieli chronić) i niesmacznie niż leżące sobie spokojnie zwłoki. Brak zdecydowania? Jeszcze jedno. Przeciwnicy pojawiają się na swoich miejscach wychodząc najpewniej z pod ziemi (choćby było to sto metrów nad nią). Bo jeśli podejdzie się ich niestandardowo (np.: Lara spadnie z dachu, zamiast z niego zejść) to nie ma ich na pozycjach. Kiedy jednak wszystko załatwi się w zamierzonej przez projektantów kolejności, każdy zły gość ściskający palec na spuście pistoletu z celownikiem laserowym czai się w swojej kryjówce.

Każdy kto grał choćby w DOOM'A czy DUKE NUKEM dobrze wie czym kończyła się salwa z

rakietnicy w najbliższą ścianę. Nie obeznanym informuję: z miejsca czerwony ekran widziany z poziomu podłogi. Lara jednak nic nie rusza. Można walić w mur, przy którym stoi, aż do wyczerpania się rakiet. Co dziwne, każdy (oczywiście poza panną Croft) kto znajdzie się w polu rażenia rozpada się na kawałki. Natychmiast.

Żeby nikt nie pomyślał. W TR3 warto zagrać. Choćby po to, żeby przekonać się na własnej skórze i samemu ocenić czy nie wyładowuje własnego rozczarowania na recenzji. Przecież graficznie to cacko. Dźwięk, że mucha nie śląda. Czego ja się tak właściwie czepiam???

Merlin

PlayStation

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 7

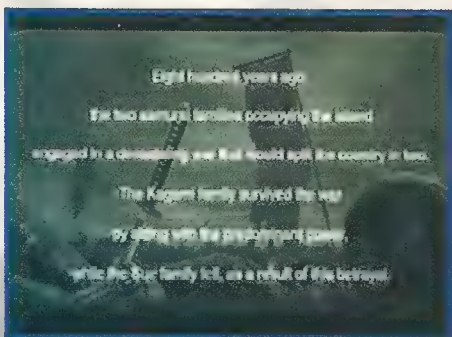
Wydawca: Eidos

Producent: Core

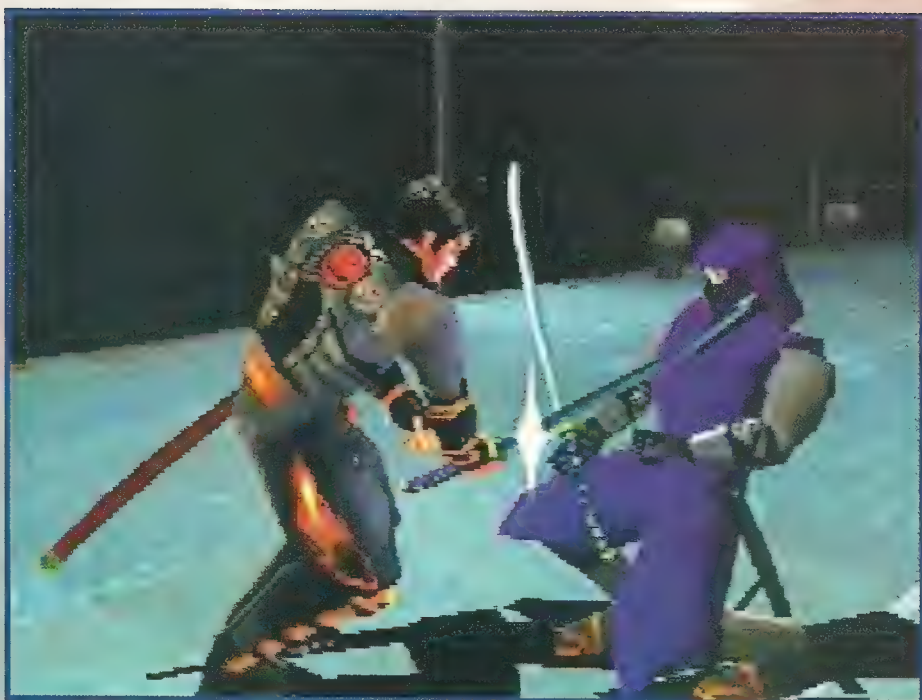
Liczba graczy: 1

Termin: Grudzień 98

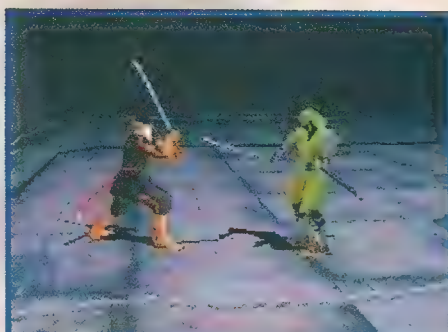
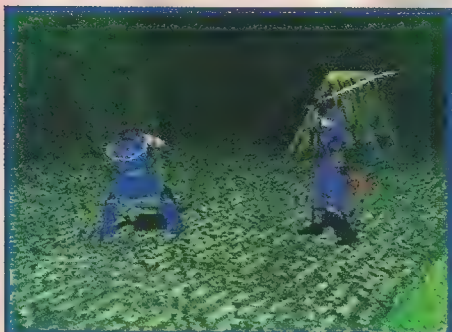
Wspomnieliśmy: Memory Card
Dual Shock



Mimo usilnych prób jakoś nie potrafiłem wstrzelić się w klimat pierwszego BUSHIDO BLADE i myślę, że nie byłem w tym osamotniony. Być może gra zaciękałaby mnie bardziej, jednak fakt, że można ją było ukończyć w całe 3 minuty skutecznie mnie odrzucił (oczywiście bez secretów, perfectów, high-score'ów i innych takich akcji, ale jednak).



Bushido Blade 2



Po BB 2 nie spodziewałem się niczego interesującego - ot, kilku nowych postaci i tel. I wszystko się zgadza, z tym, że te dodatki okazują się być właśnie tym, czego potrzebowała część pierwsza. Dla osób, które nie zetknęły się wcześniej z serią grą wyjaśnię, że BUSHIDO BLADE 2 reprezentuje raczkujący gatunek "symulatorów" walki. Nie ma tu czasu, energii, żonglowania przeciwnikiem i innych fajerwerków. To, co zostaje to czysta esencja walki bronią białą. Inaczej mówiąc wojownik, który raz zatopi ostrze w ciele przeciwnika, wygrywa. Wystarczy jeden celny cios.

Co jest? Po pierwsze więcej postaci: sześć podstawowych, dwanaście dodatkowych i co najmniej cztery bonusowe (a więc najmniej 22!). Rozbudowany Story Mode, w którym morduje się na oko z 50 ninjów, przeplatanych kolejnymi sub-bossami. Czasem pojawia się dodatkowa postać z klanu, który reprezentuje zawodnik, aby wspomóc go w jatce (przejmuje się wtedy nad nią kontrolę). Do wyboru jest sześć broni (katana, miecz, dzida itd.), dodatkowo każda postać posiada coś, czym może ciskać w przeciwnika. System walki jest prosty, ale miodny i głównie składa się z trzyciosowych combosów (każdy wojownik ma także swoje małe super-combo). Oprócz podstawowego trybu jest naturalnie trening, versus, group battle. W większości trybów można także wybrać sposób obserwowania akcji - ze standardowej, bocznej kamery, lub też z oczu zawodnika. Dla maniaków mordobicia widzianego z oczu przewidziano



specjalny tryb, w którym łączy się linkiem dwa PSX'y. Jeszcze słowo o postaciach - są... hm, niesamowite? Reprezentują tak różne koncepcje, że momentami aż trudno się odnaleźć, a zebrane razem dają świadectwo głębi japońskich umysłów.

A teraz trochę o tym, czego nie ma. W stosunku do pierwszej części uproszczono system sterowania, teraz trzeba będzie obejść się bez osobnego przycisku do parowania ciosów - pozostają więc dwa (cios pionowy i poziomy). Specjalnie zwracam na to uwagę, bo BUSHIDO'wi puryści mogą srodze się tym strapić. Nie ma także niekończących się aren, po których można było biegać do woli. I nie ma kodeksu Bushido, który zabraniał bicia leżącego czy wygłaszającego mowę powitalną przeciwnika. Możemy się tylko domyslać, że te rzeczy nie spotkały się ze specjalnym entuzjazmem graczy i dlatego pozbyto się ich. Grafika

momentami bywa nierówna; całą moc konsoli skupiono na walczących postaciach. Mnóstwo detali i doskonała animacja kosztuje - pod nóż poszły tła, które właściwie nie istnieją. To nie przeszkadza w grze, ale daje się zauważyć. Muzyka występuje jedynie w trybie vs, zaś wszystkie dialogi są mówione po angielsku i nie ma napisów.

Trudno jest mi wydać jednoznaczny werdykt na temat BUSHIDO BLADE 2. Redaktor Grabarz, który do dziś uważa pierwsze BB za jedną ze swoich ulubionych gier był "dwójką" strasznie rozczarowany - uważa, że gra zatraciła swój klimat i ducha. Z kolei piszący te słowa tnie w "dwójkę", że aż miło. Wnoski nasuwają się same - jeśli jesteś fanem BB, możesz na "dwójce" srogo się zawieść. Z kolei jeśli "jedyńka" spłynęła po tobie nie wywołując emocji, spróbuj teraz z sequelem. Dla mnie zabieg komercjalizacji BB udał się świetnie, bo w BB2 wreszcie da się grać.

Gulash

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: EN Square

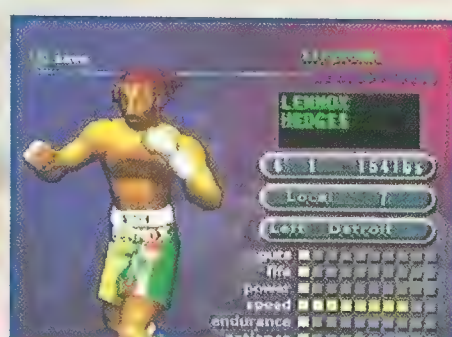
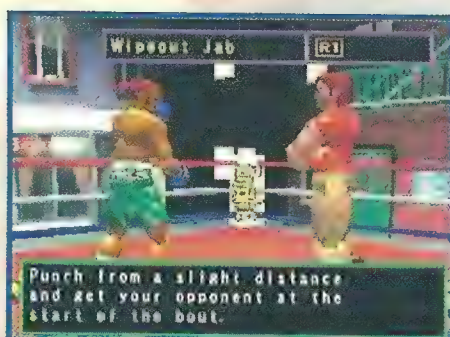
Producent: Squaresoft

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Styczeń 98

Wersja: 1.0

Memory Card



Boks naraża ludzki mózg na ten specyficzny rodzaj

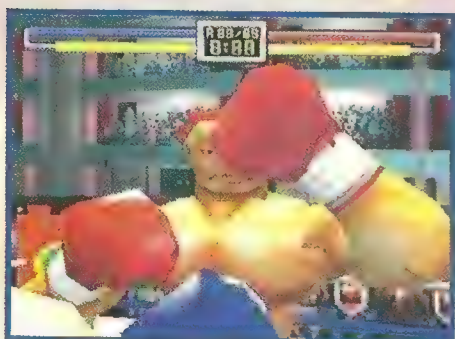
przemieszczenia, który czyni największe w nim spustoszenia: szybkie, krótkie przesunięcie pod wpływem uderzenia. Chirurdzy, którzy otwierają czaszki bokserów na sekcji zwłok mówią często, że mózgi denatów są tak zniszczone, że wypływają po nacięciu kości jak pasta do zębów z tubki. Ponieważ, dodatkowo, bokserzy nie zwykli umierać w czasie walki, a najczęściej po niej (np. w szatni), boks stał się w swoim czasie sportem przeklętym.

Jednakowoż boks należy także do znamienitej kategorii "gier przeklętych" na konsole. Jak dotąd nie wyszła chyba żadna dobra symulacja tej dyscypliny sportu na 32 i 64-bitowe maszyny. Wobec powyższego trudno powiedzieć, jaka by ta wspaniała konwersja być miała. VICTORY BOXING 2 jest chyba najbliższe wspomnianego ideału.

Bo tak naprawdę to czego można by od takiej gry wymagać? Pewnie na początku "ogólnogrowych" standardów: grafiki i muzyki. VB2 ma sympatyczną oprawę graficzną - począwszy od tekstur scenografii aren, a skończywszy na teksturach zawodników (ci podczas walki mrugają nawet oczami i mają siniaki na twarzy!) wszystko wydaje się być dopracowane bez zarzutu. Muzyka... "Muzyka w tańcu nie przeszkadza". Nie jest to nic nadzwyczajnego, ale do gry pasuje.

Dalej. Pewnie chcielibyśmy - bo boks to takie przecież mordobicie - żeby były fajne ciosy. W opisywanej grze fajne ciosy są, tyle, że jest ich mało. Czy to w grze przeszkadza? Ano trochę tak. Bo czasem trafimy jako przeciwnika jakiegoś kalfiora i przestrzeliłoby mu się trzewia jakimś fajnym specjałem. Nic z tych rzeczy - ciosów to chyba jest ze cztery, z czego dwa mocne i dwa słabe. Dwóch słabych raczej pojedynczo się nie używa. Najczęściej po cztery razy, bo komplecik wchodzi. I tu troszkę się robi miękko, bo przez to, że tak mało tego wszystkiego, a po cztery się wciska, gra zamienia się w pojedynek kombajnów: jeden młóci swoje, drugi blokuje i młóci swoje.

Ano właśnie - blokuje. Są w grze dwa bloki i dwa uniki (plus sidestepy, które też można chyba włączyć do arsenału obronnego). Jeden blok na bebechy, drugi na maskę. Cały wic z tymi blokami polega na tym, że jak wcisniesz klawisz, zawodnik



odczeka chwilę, po czym zakłada blok, a jeśli puścisz - od razu zdejmuję. Prowadzi to do takiej sytuacji, że jak widzisz, że przeciwnik zaczyna pakować serie, to nie ma sensu blokować, bo zanim twoja postać podniesie łapki, zdąży przyjąć cały impet rękawic przeciwnika na działa i śledzionę.

Z drugiej strony trudno powiedzieć, żeby gra nie była wciągająca. Można sobie siedzieć i grać godzinami - nawet jak w rankingu nie pniesz się do góry, walczysz sobie ze słabszymi i poprawiasz samopoczucie. Tylko tych specjali wtedy brakuje. Fajnym pomysłem w grze jest to, że kiedy łądują się walki, albo menu, na ekranie wyświetlają się krótkie ciekawostki ze świata boksu (np., że najdłuższa walka w historii miała 110 rund i trwała ponad 7 godzin, albo, że pierwsze notki o

boksie znaleziono na egipskich papirusach sprzed 6500 lat p.n.e). Uwielbiam ciekawostki, co widać po początkach moich recenzji i bardzo sobie takie wstawki chwaleb. Wadą jest z kolei to, że ciekawostek nie jest z kolei tak wiele i dość szybko zaczynają się powtarzać. Do ruchów zawodników nie można mieć zastrzeżeń. Nie skaczą już jak młodziaki, tylko twardo stoją na ringu. Fajnie się wyginają i piorą równo. Reakcje na ciosy (jęki, łapanie się za brzuch) też są ekstra.

Powiem wam tak: VICTORY BOXING 2 jest grą dobrą. Bezdyskusyjnie jest najlepszym boksem na konsole. Ale na miejscu Panów Programistów nie bawiłbym się wciąż tym realizmem. Jakies superki, czy zabawne zagrania też się czasem przydadzą. A ponieważ i pierwsza i druga część VB piły raczej w stronę realizmu, przyszłości boks na konsole nie dopatrywałbym się raczej w tej serii.

Grabarz

PlayStation

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 8

Wydawca: Virgin
Producent: JVC
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń 98

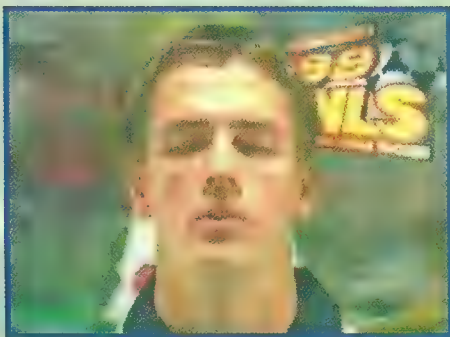
6



Michael Owen's World League Soccer 99

Sezon piłkarski w naszym kraju już dawno się zakończył, natomiast na zachodzie Europy piłkę kopie się aż do świąt. Jednak ci, którzy mają niedosyt, bo nasze stadiony świecą pustkami, mogą sobie poszaleć w całkiem fajną piłeczkę firmowaną nazwiskiem i buźką nowego idola piłkarskiego w osobie Michaela Owena.

O tym gościu zbyt wiele pisać nie muszę, bo każdy fan piłki nożnej go zna. Przejdę więc do rozszyfrowania długiego jak na piłkę nożną tytułu. Człon WORLD LEAGUE SOCCER '99 obcykanemu czytelnikowi powinien powiedzieć, że kiedyś się już z tym zjawiskiem zetknął. I należałoby mu przyznać rację, ponieważ jakiś rok temu opisywałem już WORLD LEAGUE SOCCER '98, który wyfrunął na rynek spod skrzydeł giganta EIDOS. Gra okazała się ciekawym zjawiskiem, momentami nowatorskim, lecz z deczka niedopracowanym. Szwankowała oprawa



graficzna oraz dziwny jak na piłkę nożną sposób odbierania piłki jedynie przez wślizgi. Za to fajnie się grało i strzelało bramki. W nowej edycji pewne mankamenty zostały wyeliminowane, sporo rzeczy poprawiono i gdyby nie ISS'98, oceniłbym tę grę dużo wyżej.

Na początek miła niespodzianka. W grze zawarto sporo drużyn w postaci reprezentacji krajowych, wśród których znajduje się Polska oraz zestaw lig najbardziej liczących się krajów, lub lepiej napisać - państw mających sporo potencjalnych klientów (ot choćby Japonia czy USA). Z początku wydawało mi



się, że nazwiska piłkarzy wykorzystane w grze są prawdziwe. Miałem prawie rację, ponieważ część jest rzeczywiście prawdziwa, jednak duża większość to nieszczęsne imitacje. Na przykład w reprezentacji biało-czerwonych gra Sokokowski. Na szczęście komentatorzy zatrudnieni przez producentów starają się te nazwiska wypowiadać w miarę poprawnie, tak więc gracz jest się w stanie połapać, kto jest akurat przy piłce. Swoją drogą, komentarze są lepsze niż w ISS'98, ale dużo gorsze od tych z FIFA'99. Podoba mi się dostępność rozgrywek, które wykorzystują prawie wszystkie kombinacje potyczek na szczeblu ligowym, pucharowym i międzypaństwowym.

Generalnie rzecz biorąc wszystko jest gicio. Bramki padają prześlizne, piłę podkręca się po strzale bombowo. Na murawie możesz zrobić niemalże wszystko - podać, dośrodkować, kiwać się, strzelać z dyńki, przewrotką. Z czystym sumieniem stwierdzam, że miłośność jest o wiele lepsza niż w FIFA'99. Gra się czystiej, naturalniej, piłkarze posłuszni są twoim komendom. Szwankuje za to motion capture i pewne detale. Karygodna wydaje się być sytuacja, w której bramkarz łapie piłkę i turla się z nią po trawie jak torpeda na odległość

kilkunastu metrów, czy wyrzucający aut zawodnik przypominający podrygi mamafygi i paralityka. Ponadto cała oprawa graficzna pozostawia wiele do życzenia. No bo jak ocenić sytuację, w której na murawie widać wektorowe łuki mające przypominać cienie, wykoślawione postacie zawodników czy choćby trybuny wyglądające jak z transmisji meczu z lat dwudziestych? Takich wpadek jest sporo, ale jak już wspominałem gra się bardzo fajnie. To jest wreszcie coś nowego.

Jednoznacznie ciężko mi tę grę ocenić, ponieważ lepiej się w nią gra od produkcji E.A.SPORTS, jest od niej dużo brzydsza, ale nie umywa się do ISS PRO'98.

Wicik

PlayStation

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

5

Wydawca: Eidos Interactive

Producent: Silicon Dreams

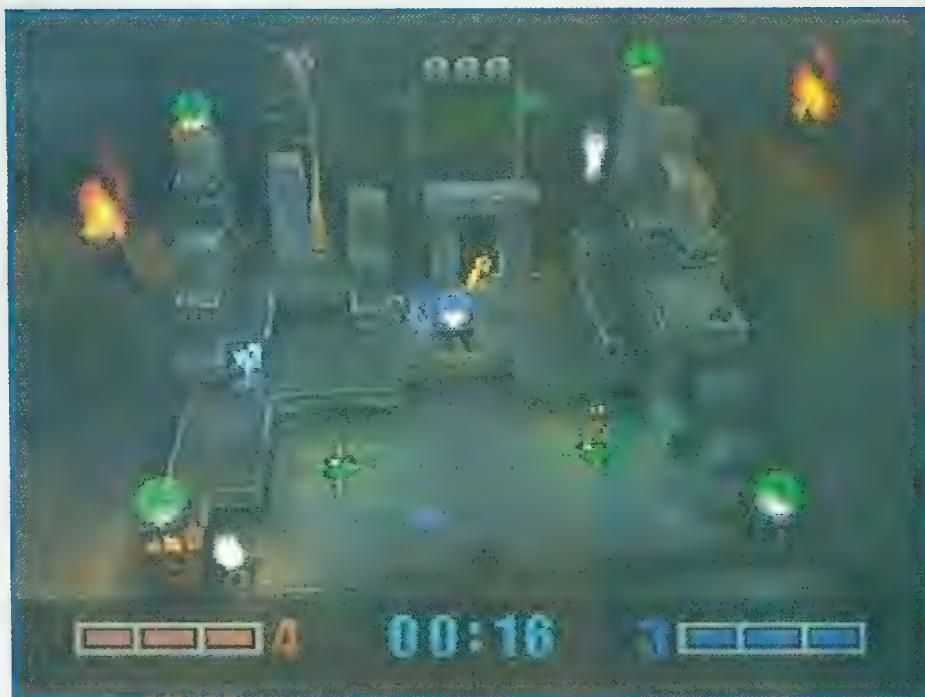
Liczba graczy: 1-2

Termin: Styczeń 98

Współtwórcy: Ubit Shach

Memory Lane

Czy wiecie, Szanowni Czytelnicy, że tak naprawdę zwierzęta nie polują dlatego, że muszą? Że człowiek jest gorszy, bo poluje, choć nie musi? Otóż wiedźcie, że badacze zachowania zwierząt stwierdzili, wstrząsając przy tym światem producentów filmów przyrodniczych, że zwierzęta polują bo... lubią. Odczuwanie przyjemności podczas polowania jest dla każdego drapieżnika najpierwszym napędem prowokującym do ataku.



Tribal: BloodLines

Cokolwiek by powiedzieć, człowiek też ma w sobie instynkt łowcy. Cała kupa gier dziecięcych bazuje na schemacie skradania się i polowania: zabawa w chowanego, w zbijaka, no i przede wszystkim w berka. A komputerowe shootery i cała kupa gier pochodnych? Oczywiście też. Gra TRIBAL, co urzekło mnie niesamowicie, bazuje właśnie na prostej grze w berka, a ponadto wspomnianą grę bezdyskusyjnie uszlachetnia, wynosi na piedestały i nadaje jej zupełnie nowe imię.

Zasady są takie. Wyobraźcie sobie arenę całej zabawy: spłacheć z poustawianymi nań przeszkodami terenowymi w formie platform,



basenów z wodą, elektromagnetycznych katapult, teleporterów, itp. Tu się rzecz cała rozegra. Nad kilkoma miejscami na planszy unosi się migotliwie świecąca mgiełka - nazwijmy te miejsca bazami. I teraz uwaga. Na arenie mieści się (grać może) do 4 graczy, a każdemu przypisany jest kolor (np. dla gracza pierwszego - czerwony, drugiego - niebieski). Na początku rozgrywki bazy świecą w neutralnych kolorach (nie przypisanych żadnemu z graczy), a zawodnik (jeszcze nie świecący), który pierwszy przebiegnie przez jakąś bazę zaczyna świecić swoim kolorem. Taki świecący gracz (lider), przebiegając przez bazy podświetla je na swój kolor. Celem zwycięstwa należy podświetlić prawie wszystkie bazy na planszy (wszystkie bez jednej, kiedy podświetlisz przedostatnią bazę na planszy - wygrasz). Gdzie tu berek? Otóż liderowi odebrać można przywództwo tylko tając go i - delikatnie mówiąc - karcąc po dziąsłach (filmik). Bo tylko lider może podświetlać bazy. Reasumując



gra polega na tym, że lider biega unikając zazdrosnych przeciwników i podświetla bazy, a reszta próbuje go dopaść, odebrać przywództwo i zacząć podświetlać bazy na swój kolor. Po planszy walają się power-upy, a każdy z zawodników ma jeszcze zestaw specjalii (strzały, tarcze przyciągające, odpychające, itp.)

Śluchajcie... Gra roznosi mózg na strzępy. Rwie przyjaźnie, burzy imperia, tworzy galaktyki... Oj, zagalopowałem się. Przede wszystkim grafika. Wyraźna, płynna, ciekawa, nie przeszkadzająca w grze. Eleganckie ruchy postaci, przesłiczne efekty - brak zarzutów. Muzyka zupełnie, zupełnie oryginalna... Jakis trance może - to chyba najlepsze określenie. Poziom trzyma. Warto w przypadkach takich gier - bo plansze są 3D i to właściwie taki "ćwierć-platformer" - wspomnieć o konstrukcji aren. Charakter nadają im właściwie tylko tekstury, reszta jest kombinacją tych samych elementów,



choć ponadto na każdej planszy znajduje się coś, co wyróżnia ją od reszty (np. teleport, zapadnie). Lubię rozwęgę w projektowaniu tego typu plansz, a tu jest ona zdecydowanie widoczna.

No i miódność. Na jedną osobę - gra dobra. Na dwie... Kilka godzin jak z bicia strzelif. Na cztery: noc w plecy. Kluczem do tajemnicy jest tu chyba dynamika. Gra jest szybciutka, a przy tym nie chaotyczna. Z kolei ten "niechaotyzm" wynikać może z faktu, że ludzikami bardzo wygodnie się steruje. Klawisz do skakania, strzelania, używania specjalii i znalezionych power-upów (np. min, albo bomb zegarowych) - nic dodać nic ująć.

Mocna ósemeczka. Sztandarowa niemal. Gra się miłuśko, patrzy i słucha także. Nie mam prawa dawać niższej oceny. Pewnie kolejna gra na półkę klasycznych, zręcznościowych "party games". A tak wracając do berka: kawał drogi od wersji w kucanego, nie?

Grabarz

PlayStation

8

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 7

MIÓD 8

Wydawca: Sony

Producent: Radical Ent.

Liczba Graczy: 1-4

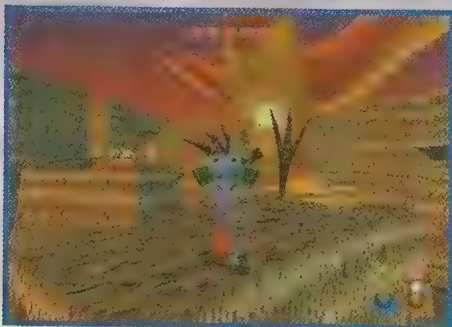
Termin: Styczeń 98

Gracze: 1-4

Zaczynam dochodzić do wniosku, że wszystkie trójwymiarowe zręcznościówki są takie same. Zmieniają się tylko bohaterowie, środowisko oraz grafika. Nasze zadanie ciągle jest takie samo. Ale chyba właśnie o to chodzi w platformerach.

Tym razem nie jest inaczej. Głównym bohaterem jest mrówka Z, środowiskiem łąka i jej okolice, a grafika momentami bywa całkiem przyjemna. Sympatyczny owad został obdarowany wieloma zdolnościami. Potrafi skakać, rzucać się, strzelać, podnosić przedmioty, a nawet stawiać na rękach. Mróweczka ma przed sobą bardzo trudne zadanie. Obrzydliwe, kłasiwe owady chcą zafundować całą łąkę i zniewolić całą drobną faunę. Dlatego też musisz wykorzystać wszystkie umiejętności bohatera, aby podołać wyzwaniu i przeciwstawić się większym i silniejszym chitynowcom.

Muszę przyznać, że akcja jest nawet ciekawa. Przed każdym levelem otrzymuje się mini briefing, który streszcza zadania. Generalnie sprowadzają się one do znalezienia wyjścia, ale czasem są wyjątki. Np. trzeba rozwalić jakiegoś bossa czy na



dmuchawcu przelecieć przez kanion. Na początku ABL może wydawać się dosyć skomplikowany, dlatego polecam level treningowy. Nauczycie się strzelać oraz wykorzystywać przedmioty, które mogą okazać się pomocne. Ważne jest aby nauczyć zmieniać dynie w grzyby i wielkie liście czy wiedzieć do czego służy jeżynek.

Charakterystyczną cechą produktu Disney'a jest mnóstwo filmów. Mamy długie intro, oraz przed każdym poziomem krótką wstawkę. Nie są to FMV, a zwykłe sceny z kinowego filmu MRÓWKA Z.

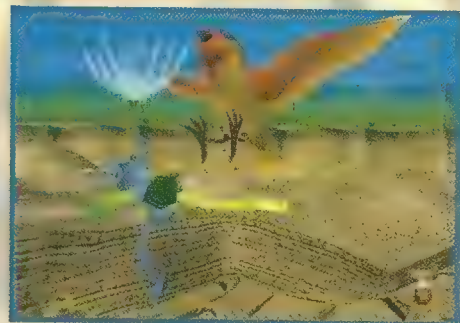


A Bug's Life

A BUG'S LIFE to platformer, standardowy, zwykły, niczym nie wyróżniający się platformer. Chodzisz sobie bohaterem, zbierasz bonusy, skaczesz, pokonujesz bossów i to wszystko. Ale jak się okazuje, na takie gry też jest zapotrzebowanie. Maniacy kończący platformówki w dwa dni muszą przecież w coś grać...



Filmy są śliczne, ale takie rozwiązanie ma swoje wady. Zapomnijcie o odtwarzaniu pełnoekranowym, a także o pomyślcie o kompresji, którą wrzucano, aby zachować płynność. Ale każdy kto nie widział tego obrazu w kinie, będzie zachwycony scenkami przerywnikowymi. Ich treść oraz wykonanie jest rewelacyjne, wręcz obłędne. Proponuję ukończyć grę dla samych filmów. Co prawda real-time'owa grafika też nie wypada błado, choć momentami wygląda to wszystko, jakby postanowiono podbić rozdzielczość i zwiększyć płynność animacji kosztem liczby kolorów. Ale nie jest źle! Wszystkie postacie są przyzwoicie wymodelowane, a nasz bohater ma pełną swobodę ruchu. Właściwie może zająrzeć gdzie tylko mu się podoba. Na pochwałę zasługują także śliczne źródła światła, ale w tym PlayStation zawsze było najlepsze. Dźwięki i muzyka są w porządku, oczywiście soundtrack z filmu zasługuje na 10 ale na ocenę gry nie wpłynie znacząco, ponieważ autorzy programu nie mieli nic z kinową wersją wspólnego. Tak na marginesie - to grupa Traveller's Tales, którą możecie pamiętać choćby z kompromitacji zwanej RASCAL.



Teraz jest lepiej, ale cały czas do czotówki daleka droga. W chwili, gdy czytacie ten tekst już jest pewnie po Gwiazdce. Więc portfele rodziców są puste, a kilka innych hitów w dalszym ciągu czeka w kolejce. Cóż robić. Jeśli zbieracie forszę na jakąś fajną grę to nie warto jej marnować na A BUG'S LIFE. Ale jeśli nie macie w co grać, a kumpel właśnie skończył MRÓWĘ ZET to spokojnie możecie pożyczyć kompakt od niego. Kilka wieczorów przesiedzieć przed TV, dopóki nie wpadnie nic lepszego.

Brat

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 5

MIÓD 6

Wydawca: Sony

Producent: Travellers Tales

Liczba Graczy: 1

Termin: Styczeń 98

TUROK

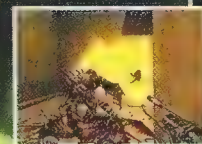
SEEDS OF EVIL

UWAGA: KONKURS!

Wśród nabywców wersji z naklejką
zostaną rozlosowane atrakcyjne nagrody:
1. wartościowa, ręcznie robiona statuetka Turoka
2. 10 oryginalnych koszulek z nadrukiem Turoka
Pytanie i regulamin konkursu
znajdziesz w pudełku wraz z grą i instrukcją.



Szukaj wersji z taką naklejką
ona jest gwarancją legalności produktu.



Zapraszamy do współpracy sklepy hurtownie.
Zapewniamy cię płatną dostawą towaru
całego kraju - korzystamy z usług Service.
Oferujemy atrakcyjne warunki współpracy
(rabaty, terminy, płatność).
Informacje o cenach hurtowych
dostępnym telefonicznie (022) 852 33 11

Wylacznym dystrybutor
na terenie Polski

CODA
Sowade Multimedia
Group Polska Sp. z o.o.
ul. D-389 Warszawa
Smulikowski 40/4
tel./fax (0-22) 6263711

Zbliża się koniec wieku, a wraz z nim nadchodzi moda na katastroficzne wizje najbliższych lat. Prasa karmi nas informacjami o głazach z kosmosu, a w kinach pokazują filmy o tym jak gigantyczne meteoryty spadają nam na głowy (jeden bardzo duży nie spadł tylko dlatego, że Bruce Willis jest twardym gościem i nie wymiękł).

Panowie z Activision jak widać nie śpią i postanowili popłynąć na asteroidalnej fali wydając remake shootera sprzed lat o nazwie ASTEROIDS, porywając się na kultowy klasyk. Gra wita nas całkiem ładnym intro, które pomaga wczuć się w klimat kosmicznej rozwałki. Po filmie klasyczne do bólu menu: single i multiplayer, opcje oraz tryb classic asteroids, który pojawia się dopiero po pewnym czasie, gdy zgłębisz już trochę grę. Dzieła zniszczenia możemy dokonywać jednym z trzech myśliwców, które oprócz wyglądu różnią się czterema parametrami: sterownością, przyspieszeniem, tarczami oraz siłą ognia (bez ilorazu inteligencji). Po wyborze sprzętu, za którego sterami przyjdzie zasiąść przechodzimy krótki briefing, gdzie usłyszymy hasła zagrzewające do walki oraz uwagi na temat obszaru, w którym przyjdzie toczyć bój. Po odprawie zostajemy rzućni w sam środek kosmicznej zadymy. I tu już trzeba się zdać jedynie na własną zręczność. Na początku najtrudniejsze jest opanowanie sztuki latania - stateczek



Asteroids



charakteryzuje się dużą nadsterownością i nie zachowuje się tak, jak byśmy tego chcieli. Osobiście polecam skoki hiperprzestrzenne, które umożliwiają błyskawiczną ucieczkę przed nadlatującymi ze wszystkich stron głazami. Podstawową bronią jest działko o słabutkiej sile rażenia, dlatego należy zbierać pojawiające się co jakiś czas w okolicy naszych działań rozmaite power-upy. Bardzo przydatne okazują się miny, plazmowe pociski oraz mój faworyt o skromnej nazwie "armageddon", który zmiata wszystko z planszy. Oprócz wszechobecnych asteroidów atakują także na maksa archaiczne i wręcz śmieszne statki obcych. Gwiazdne wehikuły nieprzyjaciół strzelają do nas zielonymi lub czerwonymi groszkami bądź po prostu prą na zderzenie czołowe.

Grafika jest stosunkowo cienka i bardzo szybko się nudzi, a ogólne wrażenie poprawiają jedynie efektowne eksplozje oraz pojawiające się co piętnaście misji filmiki. Te są jednak zbyt krótkie i jest ich za mało, aby ratować całość. Dźwięk dobija swoją prostotą i monotonią - denny odgłos działka kojarzy się z shooterami na małe Atari, a to chyba nie świadczy najlepiej o grze z końca dwudziestego wieku. Efekt tego jest taki, że po czterdziestu etapach każdy będzie mieć dość walki z asteroidami.

Stare ASTEROIDS przeszło do klasyki. Skonwertowany na niemal wszystkie platformy, multi-milionowy bestseller do dziś stanowi prawdziwą esencję miłośności i zwycięstwo pomysłu nad designem. Czasy jednak się zmieniają - hardcore'owców jest coraz mniej, gry

stają się coraz bardziej rozbudowane, a gdzieś tam na półkach, za identyczne pieniądze czekają tytuły dające kilkanaście godzin zabawy. Gra chyba tylko dla tych, którzy z nostalgią wspominają stare dzieje.

Leoncio

PlayStation 5

GRAFIKA

DŹWIĘK

MIÓD

Wydawca: Activision

Producent: Syron

Liczba graczy: 1-2

Termin: Styczeń 98

TENCHU

PLUS
RED





PlayStation PlayStation™

PROMOCJA!



99 zł X-MEN

Coś dla miłośników fighterów spod szyldu CAPCOM i komiksów Marvela. Teraz za pół darmo.

PROMOCJA!



149 zł MDK

Swego czasu prawdziwa rewolucja. Dookonała strzelanina third person perspective. Niesamowity klimat.

PROMOCJA!



149 zł COLONY WARS

Dookonała kosmiczna strzelanina typu WING COMMANDER. Świetne efekty i grafika. Dwie płyty zabawy.

PROMOCJA!



149 zł PANDEMONIUM 2

Niezapomniana platformówka pseudo 3D. Jeżeli jeszcze jej nie masz to znakomita okazja.

PROMOCJA!



119 zł NBA LIVE '98

Nie to nie pomyłka! Najlepsza koszykówka, która kiedykolwiek powstała, teraz za śmiesznie cenę.



119 zł MORTAL KOMBAT TRILOGY

Trylogia Śmiertelnego Turnieju. Wszystkie postacie z poprzednich trzech części. Gra, która przeszła do historii.



115 zł MICRO MACHINES 3

Mikro maszyny rządzą, rządzą i będą rządzić, hok. Znakomite wyścigi w wielkim małym świecie.



115 zł TEKKEN 2

Mimo że nadeszła część trzecia prawdziwy gracz powinien mieć w swojej kolekcji wszystkie części.



115 zł WORMS

Znakomita zabawa dla wielu graczy i nie tylko. Wojny uzbrojonych robali. Wyśmienity humor.



115 zł DESTRUCTION DERBY 2

Czy jest coś piękniejszego od rozwalania samochodów? Arena czeka na ciebie!



199 zł WCW NITRO

Wrestling zdobywa w naszym kraju coraz większą popularność. Do czasu pojawienia się WARZONE najlepsza propozycja z tego gatunku.



209 zł STREET FIGHTER COLLECTION

Prawdziwa okazja dla miłośników walki. Wszystkie części Ulicznego Wojownika na dwóch płytach za jedną cenę.



149 zł JOYPAD DUAL SHOCK

Najlepszy wynalazek od czasów wynalezienia konsoli. Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry.




99 zł KARTA PAMIĘCI

Oryginalna karta pamięci Sony. Pojemność 15 bloków.




139 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy dużo grają w strategię. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.




69 zł LINK KABEL

Kabelek do podłączenia dwóch konsol.




119 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Karta pamięci o pojemności ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.




160 zł LASER GUN

Pistolet działający ze wszystkimi strzelankami, również z produkcjami NAMCO np. TIME CRISIS, czy nowym POINT BLANK.



319 zł KIEROWNICA V3

Kierownica z pedałami. Posiada regulowaną wysokość i kąt nachylenia kolumny. Zapewnia doskonałą zabawę ze wszystkimi wyścigami.



43 zł RGB SCART KABEL

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie kolorów w grach NTSC.

Ponadto w naszej ofercie znajdziesz również:

Actua Soccer 2	199 zł	Dead Ball Zone	199 zł	NBA Pro 98	199 zł	TOCA	Tel.
Adidas Power Soccer 2	199 zł	Diablo	199 zł	Ninja	tel.	Tomb Raider (platyna)	115 zł
Ace Combat 2	189 zł	Die Hard Trilogy (platyna)	199 zł	One	199 zł	Tomb Raider 2	199 zł
Alien Trilogy (platyna)	109 zł	Duke Nukem: Time to kill!	tel.	Pang Collection	199 zł	V-Rally	199 zł
Alundra	239 zł	Fighting Force	199 zł	Panzer General 2	189 zł	Warhammer: Dark Omen	199 zł
Bloody Roar	199 zł	Final Fantasy VII (3CD)	209 zł	Pitfall 3D	199 zł	Wipeout 2097	119 zł
Broken Sword 2	199 zł	Future Cop: LAPD	tel.	Player Manager 98	199 zł	AKCESORIA:	
Bust'a Move 2 (platyna)	109 zł	Hercules	199 zł	Porsche Challenge (plat.)	109 zł	Karty Pamięci	już od 65 zł
Red Alert: Retaliation	tel.	ISS PRO (platyna)	115 zł	Rascal	169 zł	Mega Memory Card	179 zł
Coolboarders 2	209 zł	Jet Rider 2	199 zł	Raystorm	189 zł	Pady	już od 64 zł
Crash Bandicoot (platyna)	199 zł	Klonoa	199 zł	Spyro the Dragon	tel.	RF Adapter	69 zł
Crash Bandicoot 2	109 zł	MK Trilogy (plat.)	119 zł	Suikoden	159 zł	Sony Analog Joypad	139 zł
	199 zł	Moto Racer	199 zł	Tenchu: Stealth Assassins	tel.	Sony Pad	109 zł

To jeszcze nie wszystko ! Dzwoni i pytaj o więcej ! Co tydzień świeże nowości !

NINTENDO 64

NINTENDO 64



299 zł 1080° SNOWBOARDING

Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm i miodność. Triki, half-pipe, zjazdy. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.



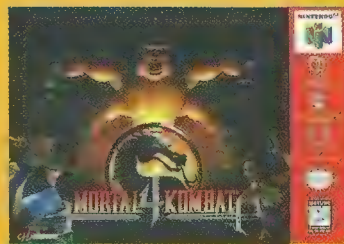
tel. 299 zł F1 WORLD GRAND-PRIX

Pierwsze zawody Formuły 1 na N64 i pierwsza symulacja samochodowa z prawdziwego zdarzenia. Oj wysypało nowościami na tą konsolę.



239 zł BANJO - KAZOOIE

Przygody wesołych przyjaciół, misia-Banjo i ptaszka- KAZOOIE. Gra twórców MARIO 64 znacznie przewyższająca wszystkie przygodówki pod względem grafiki, miodności etc. HIT jakich mało!



tel. 299 zł MORTAL KOMBAT 4

We wrześniu już w sprzedaży czwarta część najsłynniejszego mordobicia wręcz czasów. Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy i broń. Najlepsza bijatyka na N64.



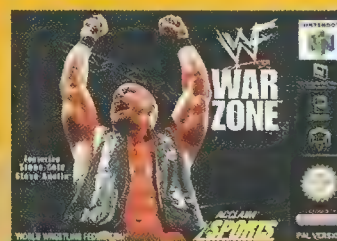
299 zł CRUIS'N WORLD

Extra wyścig kultowymi samochodami po rywalach całego świata. Duża prędkość, rywalizacja, jazda na dwóch kołach, dopalacze to jest to czego w tej grze nie brakuje.



249 zł MISSION: IMPOSSIBLE

Pamiętasz film Misja Niemożliwa? Wciel się w agenta Ethana Hunta, stań przeciwko obcym wywiadom i dokonaj rzeczy niemożliwych w tej wspaniałej grze akcji.



269 zł WWF WARZONE

"Raw is War" tak mówi napis na ringu w najlepszej adaptacji Wrestlingu. WARZONE bije wszystko co do tej pory pojawiło się z tego gatunku.



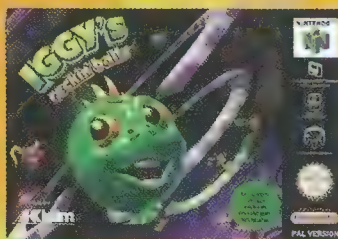
269 zł INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Długo oczekiwana najnowsza edycja piłki nożnej uznawanej przez fachowców za najbardziej realistyczną i miodną.



299 zł WORLD CUP '98

Oficjalna gra Mistrzostw Świata Francja 98. Wszystkie drużyny i oryginalne składki. Świetna grafika i klimat Mistrzostw. Najlepsza do tej pory piłka na N64.



289 zł IGGY'S RECKIN' BALLS

Doskonała zręcznościówka w zakreślonym świecie serpentyn i kulki IGGY. Wspaniała zabawa dla nawet 4 graczy. Działa z Tremor Pak.



269 zł GT 64

Samochody klasy turystycznej, spoilery, potężna moc silników, TOYOTA, HONDA, NISSAN oto co oferuje soba GT 64. Wysoki stopień trudności i rywalizacja.



299 zł FORSAKEN

Futurystyczna strzelanina FPP. Następcą niezapomnianego DESCENT. Świetna grafika i efekty. Coś dla ludzi lubiących szybować w nieważkości.



299 zł WETRIX

Nowa odmiana TETRIS'a. Podobne zasady, trójwymiarowa grafika. Zamiast układać klocki budujesz góry lub kopiesz dół. Dziwne? Może tak, ale naprawdę extra.



299 zł MYSTICAL NINJA

Japońska przygodówka z elementami RPG. Mangowa grafika i klimat. Ciekawa fabuła, w którą wplątani są Ufoki. Z pewnością gra na dłuższe wieczory.



199 zł JOYPAD

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w 5 kolorach.

A ponadto w ofercie również:

GRY:

- Bust 'a Move 2- 249 zł
- Fifa' 98- 285 zł
- Fighters Destiny- 299 zł
- Golden Eye 007- 259 zł
- ISS PRO 64- 259 zł
- Killer Instinct- 299 zł
- Mace the Dark Ages- 299 zł
- Mario 64- 229 zł
- MK Mythologies: Sub Zero- 299 zł
- NBA Courtside - 259 zł
- San Francisco Rush- 299 zł
- Quake- 289 zł
- Virtual Chess- 299 zł
- Wargods- 299 zł
- Yoshi's Story- 229 zł



KARTY PAMIĘCI
Już od 59 zł



KARTA PAMIĘCI 5MB
Pojemność 20 kart zwykłych
cena promocyjna 139 zł

AKCESORIA:

- Kierownica V3 - 299 zł
- Kierownica Mega Racing - 399 zł
- Pady już od 94 zł
- 3D Shark Pad Pro - 139 zł
- RF Adapter - 59 zł
- Tremor Pak (wibrator)- 44 zł
- UltraRacer 64 - 164 zł
- Vortex N64 - 264 zł



PAMIĘTAJ

Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

TM Furi

Wrath of the Tiger

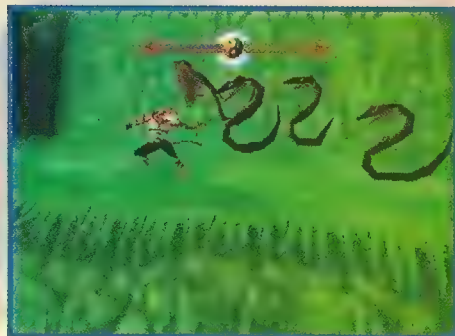




REDA
0774

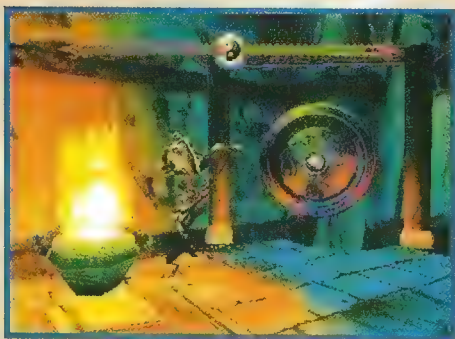
T'AI FU

Wrath of the Tiger



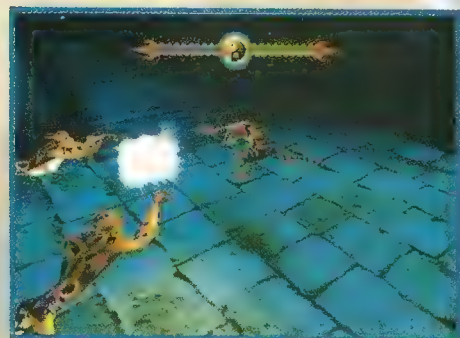
- Nowy platformer? Bardzo chętnie!
- Ma pełne 3D? To bardzo pięknie!
- Niestety T'AI FU to zwykła szmira?
- A firma Dreamworks chyba umiera!

Dobrych platformówek nigdy za wiele, ale od czasu do czasu muszą wychodzić chały, żebym mógł trochę ponarzekać. Bohaterem gry T'AI FU uczyniono tygrysa. Co prawda nie chodzi on na czterech łapach jak na dobrego zwierza przystało, tylko stara się upodobnić do ... człowieka (albo inaczej, do Kinga z T3). A więc naszym tygrykiem chodzimy po jakiejś krainie i zbieramy kryształki. Co i raz atakują nas monstra, które musimy wykańczać. W dobrej platformówce jeden strzał z główki, czy z ogona powinien wystarczyć. A tu nic z tego, zaczyna się normalna jątka. Okazuje się, że nasz bohater dysponuje całkiem pokaznym wachlarzem ciosów, może walić z pięchy, kopać nogami, a także ma jeden cios specjalny. Problem w tym, że walka przebiega bardzo



nieciekawie - widzimy jak nasz zwierzak chaotycznie macha kończynami i czekamy na wynik starcia: albo my albo on. Niezbyt ekscytujące. Nawet włączywszy fakt, że nasz zwierz w miarę gry uczy się nowych ciosów.

Poruszanie się w grze T'AI FU bardzo przypomina TOMB RAIDERA. Mamy do czynienia z dosyć dużymi lokacjami, w których trudno połapać się gdzie należy iść. Nie ma żadnych podpowiedzi. Trzeba próbować wszędzie wskoczyć - czasami to wkurza bo gracz



nie ma żadnych pomysłów i co wtedy zrobić? Fatalnie prezentuje się system kamer, tutaj sprawę zwalono kompletnie. Obraz serwowany jest z olbrzymią niedokładnością. Raz tygrysa widzimy z tyłu, zaraz potem z boku, a najgorsze jest to że kamery nie da się przesunąć w żaden sposób. Ostatnim gwoździem do trumny T'AI FU jest wszechobecna nuda. Świat jest tak cholernie pusty, że na bezludnej wyspie mając za towarzystwo ryby czułbyś się o wiele raźniej. Grając widzisz tylko krajobraz, siebie i ewentualnie swojego przeciwnika. Nie ma ptaszków, wiatru, wszystko jest ciche i głuche jak kamień. Ohyda.

Niestety strona techniczna to kolejna pomyłka. Panowie, tak nie można. Na potrzeby TF stworzono jakiś tam engine, OK. Okazało się, że nie jest on na tyle silny aby pociągnąć z odpowiednią szybkością całe środowisko 3D co więc zrobiono? Władowano maksymalny efekt mgły, tak że idąc nie widzisz co się znajduje za mostem, po którym idziesz. Równie dobrze może być przepaść, i tak w nią spadniesz! W tle przygrywa jakaś nędzna muzyczka, która także nie jest niczym ciekawym.

Teraz już wiadomo jak gigantyczne firmy dokonują swojego żywota. Najpierw taki Activision wypuści fajnego TENCHU i dorobi się niezłej kasy a potem poleca takie produkty jak T'AI FU. Co ciekawe, T'AI FU jest dziełem Dreamworks - firmy, której współwłaścicielem jest Steven Spielberg. Pewnie za pół roku usłyszymy, że albo firma bankrutuje albo została wykupiona przez jakiegoś giganta.

T'AI FU to pozycja, którą należy obchodzić z daleka. W sklepie na półce stoją inne lepsze gry - CRASH 3, SPYRO, czy choćby stary GEX 2.

Brat

PlayStation

4

GRAFIKA 6

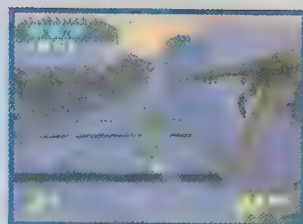
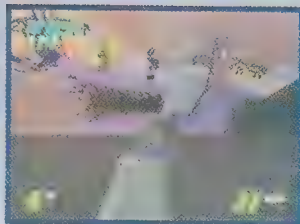
DŹWIĘK 4

MIÓD 3

Wydawca: Activision
 Producent: Dreamworks
 Liczba Gaczy: 1
 Termin: Styczeń 98

Twisted Edge

TWISTED EDGE miało ukazać się dokładnie rok temu, w grudniu 1997 roku. Na 2 miesiące przed premierą gry Nintendo zapowiedział 1080 SNOWBOARDING. Wydawca TE przestraszył się konkurencji i... przetrzymał grę rok - aż do następnego sezonu.



Co - jak łatwo się domyślić - nie wyszło jej na dobre. Już w momencie premiery TE jest stare, brzydkie i nieciekawe. Po kilkunastu sekundach gry widać, że coś jest nie tak. Snowboard to sport szybki, wyczynowy, dający adrenalinowego kopa, a tutaj... wszystko jest tak wolne, że właściwie można przysnąć. Wolne. Woolne. Wolne i



bardzo nieciekawe. Na początku nie mogłem w to uwierzyć i myślałem, że przegrzałem konsolę i zwolniła ona o 50% (hfe, hfe), ale tak nie było. I nie chodzi tu o chrupanie animacji - ta jest płynna i nie zwalnia. Dalej - boarderzy są nieciekawi, nieciekawe są trasy. Praktycznie nie można też drugi dobrze się rozpędzić po upadku, co powoduje złość i frustrację. Tylko triki w TWISTED EDGE zasługują na uwagę; system jest intuicyjny, pozwala na bardzo wiele ewolucji w powietrzu, także dzięki dość konkretnym skoczniom. Zawodnicy powoli i majestatycznie lecą w powietrzu, łapiąc dechę i kręcąc się na ponad 30 sposobów. Ale co z tego, skoro nie ma tu nawet śladu emocji. Naprawdę.

Grafika nie jest nawet w połowie tak dobra jak w 1080 - jedna tekstura na śniegu, minimum obiektów na trasie i poboczu, zaś dźwięk zamiast bawić - drażni.

Coż mogę o tej grze powiedzieć... nic! Jeśli nie masz 1080 SNOWBOARDING, to go zdobądź i ciesz się najlepszym konsolowym symulatorem śnieżnej dechy. Jeśli masz już 1080, to wymęcz go jeszcze raz na wszystkie sposoby, a na TWISTED EDGE nie marnuj pieniędzy. Po co wydawać takie gry?

Gulash

Nintendo 64 **4**

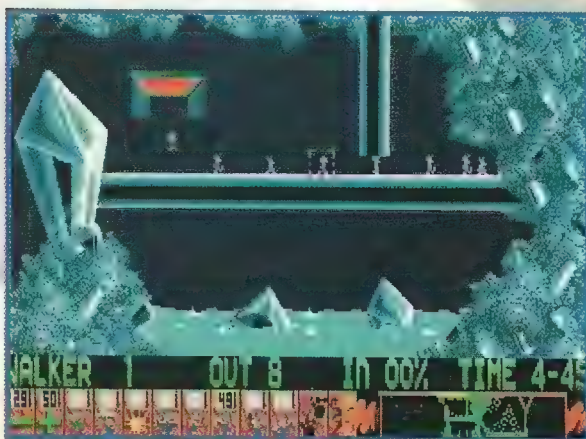
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: Midway
Producent: Boss Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień 98
Wskazujące: Kamek, Pak
Controler Pak

Lemmings

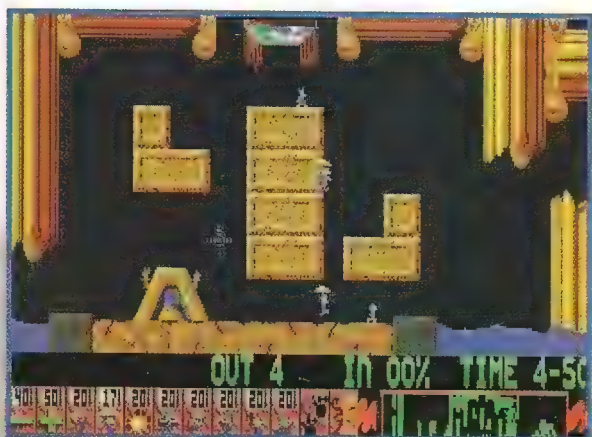
Małe postacie poruszające się po ekranie i trzęsące grzywkami, desperacko chcące wrócić do domu. Wśród nich są samobójcy, budowniczy, alpiniści, parasolo-spadochroniarze. Czy wiecie już o kogo chodzi? Nie do wiary, ale jedna z najbardziej uroczych serii - Lemmings - powraca i to w nie zmienionej formie.

Jest to zjawisko wręcz niewiarygodne! Jakiś koleś usiadł i przepisał absolutnie bez zmian LEMMINGS, które były wydane na Amigę i PC. I nie chodzi mi o wersję 3D, a o te stare pocziwe dwuwymiarowe części. Niesamowita ale pozytywna retrospekcja, ale jedynie w przypadku, gdy gra będzie sprzedawana za pół ceny - jak w platynie.



Na pewno mieliście do czynienia z tymi sympatycznymi stworzonkami, ale jeśli ostatnie pięć lat spędziliście zamknięci w ciemnej oborze, to dla was parę słów wyjaśnienia. Naszym zadaniem jest jak najbezpieczniejsze przeprowadzenie grupy lemingów przez dany etap. Koniec poziomu wyznacza specjalnie oznaczone wyjście. Na drodze czyha mnóstwo przeszkód, ale niektóre z naszych stworzonek potrafią skakać, kopać, wspinać się, oraz popełniać samobójstwa(!). I to wszystko, pozostaje siedzieć i główkować aby uratować jak najwięcej postaci. W grze nie kieruje się żadnym ze stworzonek - są one głupie jak but i tylko prą do przodu. Zadaniem gracza jest przydzielanie im zadań - np. zbudowania mostu, blokowania drogi, czy zdychania.

Parę słów o grafice i muzyce.



I to i to jest słabe. Obraz generowany jest w 256 kolorach, a melodie to zwykłe moduły przepisane z Amigi albo PC. Ale to ma swój urok, a poza tym ta gra ma w sobie tyle siły aby przyciągnąć do konsoli na parę chwil. A resztą możecie o tym przekonać się sami. Spróbujcie! Jeśli LEMMINGS będą sprzedawane po naprawdę niskiej cenie, w wirze świątecznych zakupów łatwo będzie ubłagać któregoś z kochanych rodziców.

Brat

PlayStation **5**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień 98
Wskazujące: Memory Card
PSN Mouse

Amerykani, którzy kochają statystyki wyliczyli, że dorastająca dziś młodzież (czyli my) będzie zmuszona zmieniać w życiu zawód średnio sześć razy. Postulują w związku z tym, żeby przestać w szkołach uczyć wiedzy tematycznej, bo i tak nie wiadomo co się przyda, a zacząć kształcić umiejętności samodzielnej pracy. W ten sposób jak nas wywalą z jednej roboty, szybko nauczymy się do drugiej. Z drugiej strony, nie ma co sobie segregować, czego się uczymy, a czego nie, bo i tak nie wiadomo co nam się przyda.

Small Soldiers

Jeśli chcecie pisać dobre gry na konsole, to pewnie trzeba uczyć się programowania i mieć trochę wiedzy o świecie. A oprócz tego trzeba mieć dryg i trochę talentu. Ale jeśli chcecie napisać coś takiego jak gra SMALL SOLDIERS, to możecie już spokojnie zacząć łaźnić na wagary.

SMALL SOLDIERS jest grą na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Mogłbym tu teraz nakłamać, że w grze walcymy z wrogimi zabawkami, żeby uratować... itd. Ale nie zrobię tego i powiem o czym gra jest naprawdę. "Idziesz ludzikiem i strzelasz". I pewnie nie byłoby w tym nic złego - przecież w APOCALYPSE robi się to samo, a zabawy kupa - gdyby nie fakt, że gra skopana jest równo jak pole pod uprawę kapusty.

Są tylko dwa elementy gry, których się nie czepię - załatwię to od razu, żeby móc się potem rozpędzić: grafika - znośna i muzyka - bardzo fajna. I tyle. A teraz to już z góry na pazurki.

Cała reszta elementów gry jawnie, beczelnie przeszkadza w dobrej zabawie. Poziomy (gdzie to się dzieje???) zaprojektowane są i bez sensu, i bez polotu. Po pierwsze: przeciwnik widzi cię przeważnie wcześniej niż ty jego i już zaczyna pruć całymi seriami, a po drugie - nawet jak znajdziesz na planszy jakiś załom muru, czy wnękę - przeciwnik i tak cię sięgnie, bez ruszania się z miejsca. Reasumując: gra polega na parciu naprzód i strzelaniu do wszystkiego (nawet jak tego jeszcze nie widać, ale już do ciebie strzela), bo chować się nie ma po co.

Problem zaczyna zaś kielkować już w momencie, gdy zdecydujesz się w ogóle ruszyć z miejsca. Bo w poruszaniu najbardziej przeszkadza... sterowanie. Po kilku godzinach "zabawy" ze SMALL SOLDIERS, wciąż nie wyrabiałem się na zakrętach, ani nie mogłem wycelować w to co chciałem. Możecie zawsze

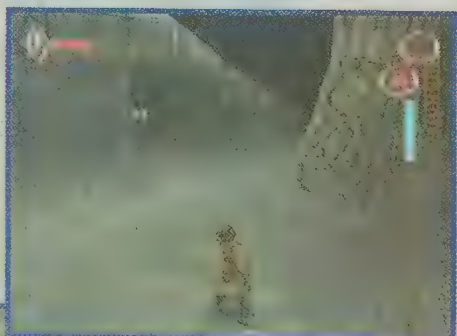
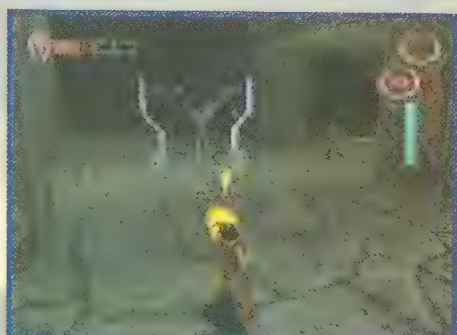
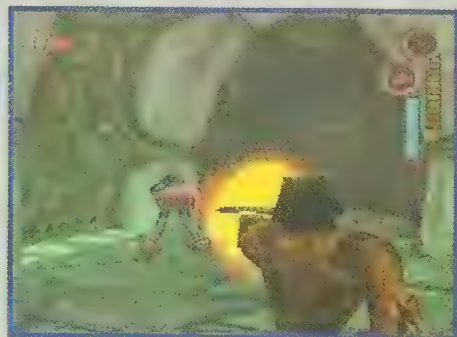
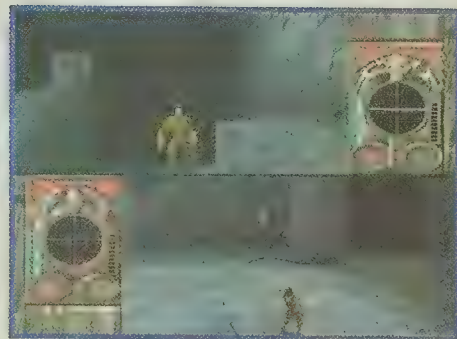
powiedzieć, że jestem głupi jak kilo gwoździ i jak mi shootery nie leżą, to żebym zaczął recenzować symulatory tokowisk jeży. Tak się jednak składa, że z shooterami problemów nigdy nie miałem... heh... do dziś.

Nie widzę żadnego powodu, dla którego warto by mieć grę SMALL SOLDIERS. Część dla dwóch graczy jest wręcz obrzydliwa. Obie opcje (walka toczy się o flagę przeciwnika, albo jego życie) są tak szalenie niegrywalne, jak nieczytelne są plany militarne Saddama Husaina względem całego świata. A jeszcze trzeba dodać, że ekran dzieli się akurat tak że widać zbyt mało, by grać, a zbyt wiele, by się nie łaźniać.

Ruchy postaci, zachowanie przeciwników, możliwość zastosowania jakiegokolwiek taktyki... próbowałem wszystkiego, by za każdym razem rozpłakać się w szczerym żalu. Ta gra nie oferuje niczego, poza uczuciem żenady.

Zawsze na koniec recenzji pisze się: "ta gra jest dla tych, którzy...", albo "jeśli jeste...", to ta gra ci się na pewno spodoba". I wiecie co? Nie wiem dla kogo jest ta gra. Chyba, że dla recenzentów: mogą ją sobie radośnie zjechać i iść spać z czystym sumieniem. Tylko czy nie szkoda naszego czasu? I czasu producentów? Bo mam nadzieję, że ta recenzja ocali wasze portfele.

Grabarz



PlayStation

B

GRAFIKA

6

DŹWIĘK

7

MIÓD

2

Wydawca: Electronic Arts

Producent: Dreamworks

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Grudzień 99

Wydawca: Electronic Arts

Producent: Dreamworks

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Grudzień 99



Pszczola z armatą?

Ok.

Przynajmniej tego jeszcze nie było...

Być może BUCK BUMBLE jest w rzeczywistości bardzo dobrą grą. Ale niestety dostaliśmy go do recenzji w mniej więcej tym samym czasie co ZELDĘ. I nie mogło pozostać to bez wpływu na ocenę. BUCK BUMBLE to dosyć łatwy shooter z tpp. Pozwala on zasiąść nam za czółkami fruwającego, kilkunogiego insekta (aby uczynić wstęp bardziej przyjaznym, zrobiłem z niego pszczołę), który drepcząc po liściach i muchomorkach lub fruwając nad liśćmi i muchomorkami pokonuje kolejne przeszkody jakie stawia Zła Horda. Z kolei owa Horda to rój nieprzyjaznych i poddanych mutagennemu działaniu owadów



walczących o podporządkowanie sobie terenu na obrzeżach Londynu. Tymczasem Buck Bumble, to nieustraszony bohater (z gatunku tych, których zwykle rozgniała się na ścianie przy użyciu gazety) mający do tej sytuacji nie dopuścić. Gra jest mniej więcej tak prosta jak fabuła. Sprowadza się do eksterminacji kolejnych zastępów wrogich owadów (najpierw poprzez ich rozwalenie przy użyciu dostępnych broni, a później poprzez zdetonowanie ładunku nuklearnego na oczyszczonym terenie). Gra jest bardzo zręcznościowa i pomimo, że bohaterem jest latający stworek, to jego sterowaniem nie ma żadnych kłopotów. W zasadzie możliwości zachowań Bucka podczas lotu są dosyć ograniczone, potrafi on lecieć szybciej, zwalniać i wykonywać beczki. Wydawałoby się, że w dobie gier Banjopodobnych będzie mógł odwalać jakieś straszliwe multum rzeczy, ale nie. Te podstawy pilotażu zupełnie wystarczają. Buck potrafi też w odpowiedni sposób korzystać ze swoich nóg – po ziemi czy innych powierzchniach porusza się dosyć wolno, ale pewnie (i raczej pocieszenie). Przeciwnicy, na których natrafia się w ponad dwudziestu misjach przedstawiają gatunki, które w cieplejszych porach roku można zauważyć w przydomowym ogródku, w lesie czy na dziale. Komary, muchy, osy, ślimaki – te wszystkie krwiożercze i bezlitosne monstra ani na chwilę nie ustają w swoich próbach zaleźnienia za skórę Buckowi. Ten ma jednak na swoją obronę arsenał składający się z kilkunastu broni – w tym rakiet



samonaprowadzających, wyrzutni pocisków i laserów (co większe doczepiane bronie są na "obudowie" owada widoczne). Efekty trafienia tych broni są całkiem konkretne, np. zestrzelone komary szybią w dół przy dźwiękach strąconego samolotu, ślimaki rozwalają się w drobny mak po trafieniu w głowę itd. Gra ma dwa tryby rozgrywki multiplayerowej – standardowy dogfight Buck Battle oraz Buzz Ball – piłka w wykonaniu robali (trzeba strzałami albo uderzeniami skierować gałę do siatki przeciwnika). Niestety, na split screenie nie przedstawia się to zbyt okazale – grafika jest zbyt niewyraźna (a walka jeden na jednego w Buck Battle to prawdziwy koszmar – jeżeli ktoś jest tylko lepszy od słabego to prawie nie ma szans go namierzyć). Grafika jest dosyć ładna, ale przy tym monotonna, a sterowanie Buckiem

nieskomplikowane (ale już celowanie w mniejszych i bardziej ruchliwych przeciwnikach – męczące).

Oprawa nie budzi specjalnych zastrzeżeń, ale niezbyt dobrze prezentuje się przykrywająca wszystko mgła. Kolorystyka też nie jest zbyt ciekawa (bardzo szarobura, ale teren gry to w sumie taki i jakieś podziemne korytarze), a wszystkie modele mają nieco zbyt mało polygonów. Animacja nie należy do najszybszych, a całość okraszona jest niezbyt porywającym podkładem muzycznym. Mocnym punktem jest za to ta sama melodia wzbogacona o głos – kawałek jest po prostu świetny i bardzo porywający. Tylko ponownie, bardzo monotony. BUCK BUMBLE powinien być powstać dawno temu. Bo teraz jest taki jakby, trochę nie tego...

Banan

Nintendo 64

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Ubi Soft
 Producent: Ubi Soft
 Liczba Graczy: 2
 Termin: Grudzień 90



Z różnymi wyścigami miałem do czynienia, nawet małych żelazniaków, ale jeszcze biegów sprinterskich zwierząt moje oczy nie widziały. I kto wpadł na ten pomysł? Universal Studios, firma zamieszana w produkcję obu CRASHÓW! Ich najnowsze dziecko jest całkiem urocze.



Running Wild

Po odpaleniu gry zobaczyłem menu, wybrałem tryb Challenge i zacząłem zabawę. Gdy przyszło mi zdecydować jakim bohaterem będę sterował, trochę się zdziwiłem. Jak to? Słoń, zebra, kozioł itd! Co to ma znaczyć, czy zaraz będę świadkiem walk zwierząt? Nie zrażony kontynuowałem -



wziąłem Buzzego (zebrę) i wystartowałem. Co tu się dzieje? Widzę linię startową, a tuż przed nią ustawione są zwierzęta! Słyszę okrzyk GO! i odruchowo wciskam kls. Nie do wiary, steruję biegnącym na dwóch tylnych nogach koniem. Czegoś takiego jeszcze nie było!

Swoją drogą, jeśli kupicie RUNNING WILD, zobaczcie jakiego Buzzy ma iroka (i to do tego czarno-białego). Fajny design sobie zafundował. Gdyby w tej grze chodziło tylko o ściganie się, wtedy naprawdę mogłoby być dosyć nudno. Ale nie jest, ponieważ na trasach jest mnóstwo tajnych ścieżek, power'upów, a poza tym nikt nie każe ci być grzecznym. Mijając przeciwnika zawsze możesz go strzelić z "bara", jak przystało na prawdziwie zwierzęcą jatkę.

Podczas gry możesz przyjąć różne strategie, ponieważ każda z postaci ma swoje indywidualne cechy, takie jak szybkość, skoczność, wytrzymałość czy siła. Oczywiście na drodze do zwycięstwa stoi wiele przeszkód. W zależności od etapu mogą to być dziury, zawile zakręty, wielkie stalagmity oraz inne przeszkadzajki. Na szczęście autorzy postanowili trochę pomóc. Np. wbiegając na zielone trójkąty dostajesz nagłego przyspieszenia, zbierając okrągłą twarzyczkę jesteś nietykalny itd. Tras co prawda przygotowano niewiele - tylko sześć - co niestety bardzo skraca czas zabawy (z tego dwa ostatnie tory są ukryte). Biegamy po lodowej Antarktydzie, u stoków wulkanu, w dżungli, na pustyni czy też w mieście. Każda sceneria przygotowana jest z dbałością o szczegóły, które zmieniają się w zależności od poziomu trudności. Tak, podwyższenie poprzeczki nie polega na dopakowaniu przeciwników, a na utrudnieniu trasy. Ścieżki stają się węższe, a na zakrętach czekają jakieś dodatkowe niespodzianki.

Universal Studios przygotowało bardzo dobry engine. Obraz na ekranie śmiga z prędkością 60 fps., przy całkiem przyzwoitej rozdzielczości. RUNNING WILD nie choruje na ciężką pikselozę i bardzo dobrze. Gra jest bogato teksturowana, elegancko wyglądająca oraz dobrze przetestowana. Ponieważ jest

dużo ukrytych ścieżek, a teren wyścigu czasami otwarty postanowiłem sprawdzić jak kod zachowa się w nieprzewidzianych sytuacjach. Niestety mimo moich usilnych starań, Buzzy nie zanurkował w lawie oraz nie chciał wniknąć w żadną ze ścian - łamliwość polygonów ograniczona jest do minimum. Podczas dzikiego biegu przygrywa nam wesoła muzyczka, która nawet po dłuższej zabawie na szczęście nie drażni.

RW można naprawdę polubić. Jest grą wybijającą się w klasie średniej, niestety do najwyższej ligi jeszcze trochę jej brakuje. Ale gdyby przypadkiem dostała się w wasze ręce nie odrzucajcie jej, włączcie konsolę i bawcie się. Spędzicie przy niej przynajmniej dwa fajne wieczory.

Brat



PlayStation

6

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Universal Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 98

Wykorzystanie: Memory Card
Dual Shock, Multi Tap



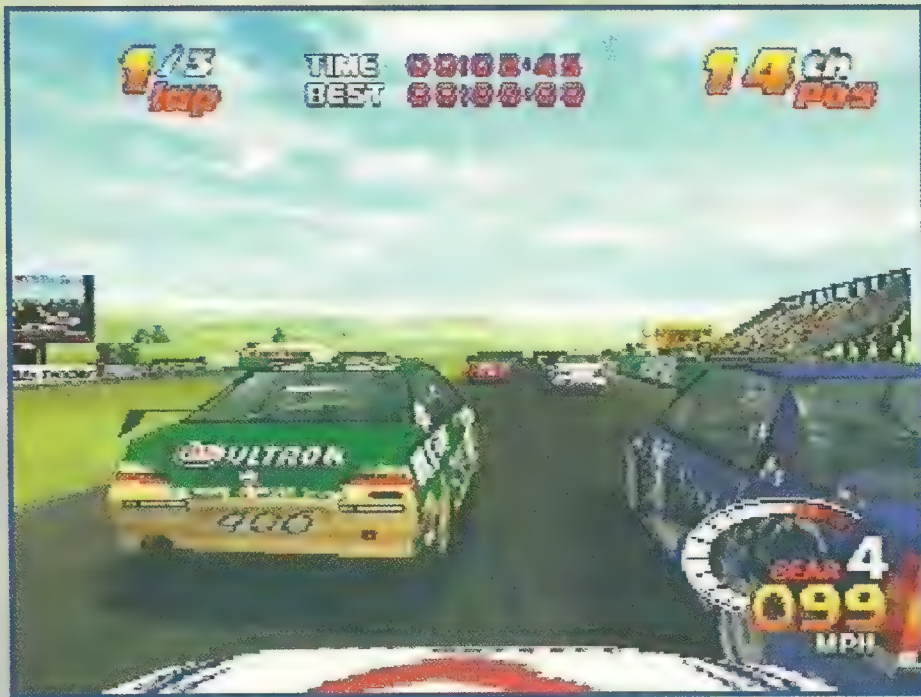
T - jak turystyczna klasa
O - jak oczekiwana długo
C - jak cudowna
A - jak autentyczna
2 - jak drugie uderzenie
 i pojechali...

TOCA 2 Touring Cars

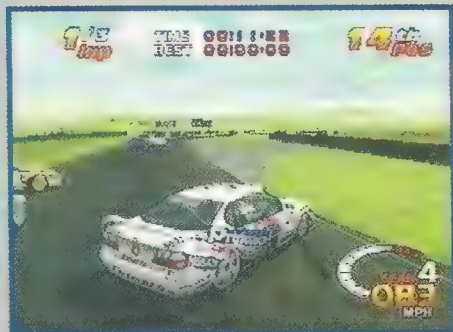
Jest taka firma gdzieś w Anglii, przed którą nie jeden japoński programista powinien zdjąć czapkę i ukłonić się w pas. Firma ta nazywa się Codemasters; przed paroma laty przedrzeźniana w kuluarach jako "crapmasters", z racji wypuszczania bardzo słabych tytułów. Po MICROMACHINES ludzie uznali, że to cudowny wypadek przy pracy, po TOCA wszyscy zaczęli się zastanawiać czy trzymają właściwą stronę, po COLIN McRAE RALLY nikt nie miał już wątpliwości, że mamy do czynienia z perfekcjonistami w dziedzinie konsolowych wyścigów.

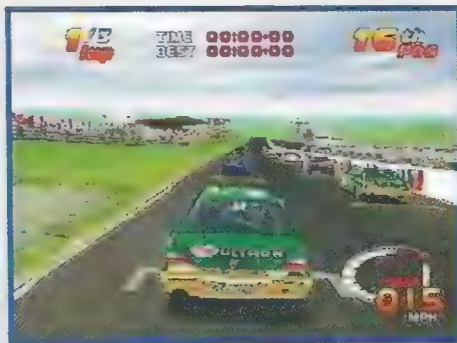
Na TOCA 2 czekałem długo, coraz rzadziej męcząc COLIN'a objeżdżałem wszystkie otrzymywane do recenzji wyścigi i nie było to przyczyną mojego "widzimisię", one po prostu dalece odbiegały od wspaniałego realizmu i wynikającej z niego miodności wyżej wymienionych tytułów. Jeżeli komuś dostało się za mało to tylko dlatego, że na bezrybiu i rak ryba. Ale teraz już ją mam i męczę i nie popuszczę dopóki nie wyląduję w mojej konsoli GRAN TURISMO 2 (choć myślę, że to sprawa dość odległa). Dla przypomnienia, lub dla tych którzy nie interesowali się tym do tej pory

należy wyjaśnić, że TOCA to zrzeszenie organizujące na terenie Wielkiej Brytanii wyścigi samochodów z klasy turystycznej najpopularniejszych marek. Konkretnie: Audi, Opel/Vauxhall, Ford, Volvo, Renault, Peugeot, Honda i Nissan. Samochody biorące udział w zawodach TOCA charakteryzują się podobnymi konstrukcjami, a to ze względu na bardzo ścisłe reguły określające takie elementy jak pojemność silnika (dokładnie 2 litry), masę całkowitą, a nawet maksymalne obroty silnika. Wszystkie używane technologie winny mieć odzwierciedlenie w seryjnie produkowanych modelach.



W wyścigu startuje 16 zawodników, czyli po dwóch kierowców na każdy zespół fabryczny. Modele wozów jak wiadomo zmieniają się raz na kilka lat, jednak co roku zawierający kilkanaście stron regulamin ulega aktualizacji. Odpalając grę nie spodziewaj się że zobaczysz nowe wozy, chyba że... ale o tym za chwilę. Autorzy twierdzą że poza lepszą grafiką, wieloma dodatkowymi opcjami i takimi szczegółami jak malowanie samochodu gra została zaktualizowana o najnowsze przepisy. Wierzę im na słowo, ponieważ nawet nie wiem gdzie tych różnic szukać.





Przepisy przepisami, najważniejsza jest jednak gra. Programiści z Codemasters nie dokonali tu żadnej rewolucji, wzbogacając doskonałą grę o lepszą oprawę i wiele ciekawych opcji. Model jazdy nadal jest wyśmienity, choć wozy prowadzi się jakby trochę łatwiej, lepiej trzymają się drogi i łatwiej poddają się prowadzącemu, co zapewne spowoduje szersze zainteresowanie publiczności nie przepadającej do tej pory za wyścigami. Grafika uległa poprawie, widać próby podciągnięcia rozdzielczości, jednak zdaje się, że słabe już niestety możliwości PlayStation ograniczyły nieco swobodę grafików. Szczegółowość drobiazgów odbyła się tu kosztem ubogiego tła, a słabość platformy widać już mocno na powtórkach z wyścigu. To, co spowoduje, że z nową siłą zacienisz kurczowo pad w rękach i złany potem nie popuścisz, a nie odkryjesz wszystkich torów i wozów, to niesamowita walka na torze i uczucia, jakie wywołuje super-realistyczne zachowanie wozu, niezwykła inteligencja przeciwników, idealne dźwięki dochodzące do kierowcy, odpadające elementy nadwozia i chora rywalizacja. W trakcie wyścigu możesz wjechać do pit-stopu i naprawić wybrane przez siebie szkody, tracisz wtedy jednak cenne sekundy. Dodano także opcję garażu, w którym dokładnie ustawisz sobie przełożenia itp. Jeżeli dla ciebie za mało, dodatkowe atrakcje zapewni z pewnością Dual Shock, który daje pole do popisu, albo kierownica która w połączeniu z dwoma już widokami z kabiny lub jednym znad maski sprawi, że poczujesz się jak prawdziwy kierowca. Nie zdziwiłbym się, gdybym zobaczył kogoś siedzącego przed telewizorem w prawdziwym kasku. Krakusy, kontrolowane poślizgi i idealnie oddane prawa fizyki dadzą ci to, czego nie dało GRAN TURISMO.

Oddzielne brawa należą się za szeroki wachlarz opcji dostępnych w drugiej odsłonie TOCA. Tryb mistrzostw, w którym prowadzenie samochodu jest trochę trudniejsze niż w pozostałych. Ciekawostką jest, że pozwala na jazdę dwóch graczy w jednym zespole fabrycznym. Opcja Challenge pozwoli ci pojechać nieco łatwiej zaliczając checkpointy na czas wymagając zmieszczenia się w pierwszej trójce. Wreszcie opcja Support Car Championship, coś co jest dla mnie osobiście czymś "megafakinkul". Do wyboru zawody samochodów zupełnie z innych klas. Na początku dostępne marki to -uwaga!- Ford Fiesta. Wyobraźcie sobie coś na wzór polskiego Pucharu Cinquecento gdzie jeżdżą tylko Fordy Fiesta. Jaką radość sprawia wyścig małowitrazowym samochodzikami, którego przechyla niczym łódź wiostową na każdym zakręcie lub przy wciśnięciu gazu albo hamulca. Jeszcze większa radocha to rozwalić małą Fiastę w drobny mak :). Druga dostępna marka to stara Formula Ford, czyli bolidy z lat sześćdziesiątych, a kiedy będziesz wystarczająco dobry odkryją ci się inne cacka jak np. Jaguar XJ 220, czy

klasyczny TVR. Pozostałe opcje to jeszcze klasyka, czyli Single Race, oraz Track Test do testowania poszczególnych torów w różnych warunkach atmosferycznych. W trybie multiplayer możecie połączyć swoje konsole, dzięki czemu pojedziecie nawet w czwórkę.

I tyle, być może o czymś zapomniałem, ale chyba jak na jeden raz z pewnością wystarczy. Jeżeli jesteś fanem czterech kółek to jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa, jeżeli jednak jeszcze nim nie jesteś, to najwyższa pora.

Joseph

PlayStation 9

GRAFIKA 8

DŹWIĘK 8

MIÓD 9

Wydawca: Codemasters
 Producent: Codemasters
 Liczba Graczy: 1-2/4
 Termin: Grudzień 98

Wynagrodzenie: Dual Shock, MultiTap, Memory Card





Spotkałem dzisiaj w szkole dziewczynę. Piękna była jak nic! Lamus ze mnie, bo nawet nie zgadalem i nie poprosilem o telefon, ale mówią, że co się odwleczę, to i tak się stanie. To musi być miłość! I to taka pokręcona - zupełnie jak stosunki panujące w grze TWISTED METAL III.



Twisted Metal 3

Jakby miało nie być, to prawda jest taka, że seria TWISTED METAL okazała się bardzo fajną i miodną grupą strzelanek zbliżonych do DUKE NUKEM, QUAKE itd. Tyle, że zamiast popylać gościem z giewą pod pachą siedzisz w siejącej śmierć furze rozpylając na około zniszczenie i pożogę. Druga część hitu była mocna - tak mocna, że w mordercze multiplayerowe mecze ciąłem zdrowo. Nawet ukazały się w międzyczasie dwa udane klony w postaci rewelacyjnej VIGILANTE 8 i nieco gorszej, ale i tak fajnej ROGUE TRIP. W VIGILANTE 8 grałem ostro, ze skutkiem satysfakcjonującym moją chorą



duś! Niestety - to, co fajne potrafi zostać zepsute, wystarczy, że dostanie się w nieodpowiednie ręce, jak to miało miejsce w przypadku TWISTED METAL III. Pierwsze dwie odsłony zrobiła w całości bardzo dobra grupa SingleTrac, ale zatrudniona przez Sony 989 Studios jak zwykle spartoliła robotę po całości.

Otrzymaliśmy produkt nieznacznie zmieniony w stosunku do poprzedniczek, może za wyjątkiem nowych broni, aren i samochodów. I tak walczymy na ośmiu arenach, przy pomocy maksymalnie pokręconych, pancernych maszyn, sterowanych przez grupę dziwacznych typów. Naturalnie maszyny uzbrojone są po same opony i wydech. Czesć jest szybka, zwinna ale o słabszej sile rażenia i pancerzu od tych, które przypominają czołgi, czy wózki typowo militarne.

Każdy kierowca ma ponadto charakterystyczne specjale i siłę rażenia, dlatego wybór powinien paść na najlepszego twoim zdaniem gada.

Walka obfituje w liczne fajerwerki, wybuchy, ale dużo jej brakuje do miodności VIGILANTE 8, gdzie dosłownie i w przenośni da się zniszczyć niemal wszystko. W TWISTED METAL III strzelasz, wysilasz się, ale efekty przychodzą z wielkim trudem i sprawiają wrażenie przypadku. Zupełnie nie podoba mi się sterowanie - ciężko się jeździ. Jest dużo lepiej, gdy wykorzystasz analogowego pada. Pewnie wynika to z kiepsciutkich tras i błędów w kodzie gry. No bo jak wytłumaczyć nachodzenie na siebie tekstur, łamanie polygonów w najmniej oczekiwanym momencie i załamywanie perspektwy, gdy jedziesz po teoretycznie równej powierzchni?

Porównując całość do przestrzeni i patentów z VIGILANTE 8 otrzymujemy lichą imitację, która jest delikatnie mówiąc olewką klienta!

Nudą w grze nie wieje, bo dużo się tu dzieje, gdyż do gry włączyli się dźwięki złodzieje. Chyba tak należało to napisać. Jeden audio-hit ekipy Roba Zombie to chyba ciut za mało jak na produkt za dwa balasy? Sorry, cały czas brzęczy nad uchem ostry, gitarowy riff, ale ile można? Zastrzeżenia muszę wystosować pod adresem efektów specjalnych, które najprawdopodobniej wzięte były z czeskiego filmu wojennego. Karabin maszynowy musi dawać tyle huk, żeby ciary po plecach przechodziły, a nie wydawać odgłos walenia kijem w dziurawe wiadro! Miała być recenzja, a wyszła ostra krytyka. To chyba norma, gdy otrzymuje się cieniżn, zwłaszcza, że na rynku jest tyle dobrych gier...

Wicik

PlayStation

4

GRAFIKA 5

DŹWIĘK 5

MIÓD 1

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczeń 98
Wykorzystuje: Dual Shock
Memory Card

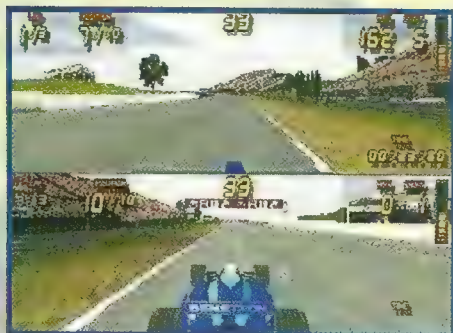
Dzień dobry Państwu, serdecznie witamy na otwarciu sezonu 98 zawodów Formuły 1 na PlayStation. Ponownie przed nami gorące wrażenia, których dostarczy nam dwudziestu dwóch najlepszych zawodowych kierowców na świecie. O wszystkim opowiedzą Martin i Murray.

Mart: Witam serdecznie i zapraszam na tor. Czy myślisz Murray, że zmiana zespołu developerskiego wyszła firmie Psygnosis na dobre?

Murr: No cóż, mam co do tego spore obiekcje. Zespół Bizarre Creations przetrząsał się podobno na DreamCasta i niestety wydaje mi się, że szkocki team Visual Sciences nie poradził sobie za dobrze. Przede wszystkim spodziewać się można było lepszej grafiki, oraz usunięcia kilku niedoróbek z poprzedniego roku. Tymczasem wizualnie nie wygląda to lepiej, a błędów dość poważnych znalazło się sporo...

Mart: Przepraszam że się wtrącam, ale przecież wszystko jest jak trzeba. 22 prawdziwych kierowców z oryginalnych teamów, jeżdżących najnowszymi maszynami prosto z desek kreślarskich. Nie ma co prawda Jacquesa Villeneuve, ale jak wiadomo ukrył się on w stajni Williamsa pod pseudonimem Williams Driver 1,

Formula 1 '98



z powodów licencji naturalnie. Dano także możliwość sporego wyboru spośród trybu mistrzowskiego, w którym skutecznie oddano realizm wraz z uszkodzeniami wozów, oraz tryb arcade dla mało wprawionych kierowców lubiących power slide'y i często ścinających nawroty.

Murr: Zgoda, ale wprawne oko dostrzeże, że mocno zmieniony engine programu słabo sobie radzi, prowadzenie bolidów stało się mniej przyjemne, a tekstury często załamują się na bardziej skomplikowanej scenarii, oraz co dziwne na samochodach. To jak na trzecią lub być może na czwartą generację gier na PSX, rzecz niewybaczalna.

Mart: Być może, jednak ja nie śledziłem zbyt uważnie poprzedniego sezonu i powiem, że w tym roku wyścig mi się podoba. Jest zagorzała walka, wiele kraks, spory realizm, wysoka inteligencja

konkurentów do tytułu, a to swobodnie pozwala siedzieć przed telewizorem przez wiele godzin.

Murr: Oczywiście masz rację Martin, ale dla mnie, czyli kogoś kto spędził wiele tygodni, a nie godzin przed poprzednią wersją, jest to kolejna wpadka Psygnosis w tym roku. Jeżeli miałbym wybierać, wolałbym poprzednią wersję, tyle tylko że z nowymi teamami i aktualnymi rekordami i wozami.

Mart: Ale niestety tak nie można..hehe.. a temat Formuły 1 nie jest na tyle popularny żeby powstało więcej tytułów z tej dziedziny w tym roku. A poza tym Psygnosis ma wyłączną licencję na gry spod szyldu F1 na PSX. No i nie zapominaj o genialnym multiplayerze, który pozwala grać w dwie osoby nawet na połączonych konsolach. Można też obserwować na drugim telewizorze konsolowego przeciwnika.

Murr: I znowu muszę przyznać ci rację. Łączenie konsolek to genialny pomysł, powinny go używać wszystkie gry. Jako kontrargument mogę wysunąć nienajlepszą oprawę dźwiękową...

Mart: ... skoro o tym mowa, to dorzuc jeszcze słabe komentarze, które pojawiają się sporadycznie, a nawet często w nieodpowiednim momencie i nie są najlepszej jakości..hehhee

Murr: ...hhahahhaaa...no widzisz!

Mart: Ja jednak uważam, że nie będę grać w starocie i Formuła 1 '98 mi się podoba.

Murr: To ja ci kupię na Gwiazdkę platynową edycję F1 '97 i się przekonasz..

rozmowę sfabrykował bez wiedzy autorów-komentatorów

Joseph

PlayStation

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 7

Wydawca: Psygnosis

Producenci: VHS

Liczba Graczy: 1-2

Termin: Grudzień 98

Wskorzystuje: Dual Shock
Memory Card



Niezaprzeczną zaletą produktów spod znaku TD, czyli także OFF-ROAD jest to, że występują w nich oryginalne pojazdy. Mimo, że są to głównie amerykańskie marki miło jest wczuć się w prowadzenie samochodów, które gdzieś tam, kiedyś widziało się, ot choćby nawet tylko na zdjęciach. W OFF-ROAD 2 jak łatwo można się domyślić chodzi o wyścigi terenowe, czyli pojazdy muszą spełniać kilka podstawowych cech. Po pierwsze napęd na cztery koła, po drugie terenowe przełożenia, po trzecie potężna moc silników, która byłaby w stanie rozpędzić te monstra w najcięższych warunkach. Aby nie przedłużać podam, że dostępne w sumie 20 maszyn to różne



Test Drive Off-Road 2



wersje takich marek i modeli jak Jeep Wrangler, Jeep Grand Cherokee (widywany często na naszych miejskich ulicach), Dodge Ram, Ford Explorer, oraz sławny Humvee, czyli cywilna wersja będącego na wyposażeniu amerykańskiej armii Hummera. Podzielono je wszystkie na pięć klas w zależności od wersji. Początkowo wybierając z jedynej dostępnej grupy musisz wybrać zaledwie spośród dwóch wozów. To mało, ale gdy zaczniesz wygrywać kolejne etapy, zarobisz odpowiednią ilość punktów, która to odstąpi następną klasę i pozwoli zakupić odpowiedni sprzęt. Oczywiście dotyczy to tylko trybu "World Tour", czyli znanego wszystkim "Championship". W trybie "Single Race" wybór jest trochę większy choć ogranicza się tylko do części wozów i tras.

To, za co szczególnie cenię ostatnie produkty spod szyldu Accolade, to bardzo długie i równie

Po udanej piątej edycji TEST DRIVE, developersko-publisherski (gee, słowotwórstwo?) duet Accolade i Pitbull Syndicate niemalże równolegle wypuścił drugą część serii przeznaczonej dla miłośników jazdy w terenie. Zapraszam na bezdroża świata.

niesamowicie urozmaicone trasy, które nie zamykają się w kółko i pozwalają na długą swobodną jazdę po prawdziwych okolicach, jak w tym przypadku pustynia Mojave, bezdroża w Santa Cruz, czy górskie drogi w Szwajcarii. W sumie sześć regionów świata i sześć długich i ciekawych tras, które można przemierzać w obu kierunkach. To daje łącznie tylko 12 torów, ale przejechanie jednego zabiera przy przychylnym wietrze i dobrych umiejętnościach gracza około 6 minut. I jest to zdecydowanie najmocniejszy punkt gry. Reszta jest już niestety mało nowatorska i często nawet dziwnie niedopracowana. Nie wiedzieć czemu brak zupełnie trybu dla dwóch graczy (!), więc OR 2 pozostaje tylko samotnym miłośnikom terenowców. Nienajlepszy jest poziom realizmu, a sterowanie i zachowanie się samochodów pozostawia często wiele do życzenia. Inteligencja przeciwników jest momentami śmieszna, szczególnie gdy obserwuje się trzy identyczne auta jadące za sobą gęsiego. W wąskich kanionach nie byłoby to dziwne, ale na otwartej przestrzeni jest conajmniej śmieszne. Są za to niesamowite "jumpy" które były także w TD5. Jest nawet jeden taki, że samochód wydaje się szybować na wysokości dziesiątego piętra. Mało realne, ale to

wygląda niezłe. Grafika niczym nie szokuje, wszystko raczej to to, co obserwujemy na PSX w większości średniaków od dwóch lat. Muzyka jest dużo gorsza niż w TD5.

Mimo oryginalnych wozów i bardzo ciekawych tras, nie polecam tej gry, wołałbym już RALLY CROSS 2 z jego "podrąbianymi" wozami i zamkniętymi torami. Ta druga z pewnością dostarczy mocnych wrażeń, pierwsza spowoduje jedynie żal z wydanych na zakup pieniędzy. TD OR 2 warto jedynie zobaczyć, a kasę natychmiast wydać na TOCA 2.

Joseph



PlayStation 5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 5

MIÓD 4

Wydawca: Accolade
 Producent: Pitbull Syn.
 Liczba Graczy: 1
 Termin: Grudzień 99



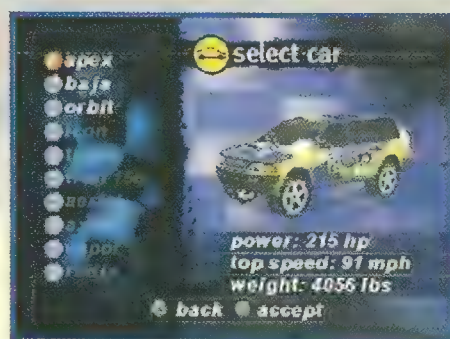
Rally Cross 2

Wyścigi to bardzo popularny temat wśród gier, ale podobnie jak z mordobiciami i tu trudno częściej niż raz na rok o prawdziwe perły. Więcej jest porządnie wykonanych, ciekawych i miodnych tytułów, które jednak na dłuższą metę pozostają tylko, a może aż, średniakami.

Podobnie jest z RALLY CROSS 2, choć w ciągu roku zmiany w tej mini-serii zaszyły dość poważne. Może niektórzy pamiętają śmieszne wyścigi samochodów, w których amortyzatory wydawały dźwięk przypominający skrzypiącą starą kanapę. Mimo, że nigdy nie było tam oryginalnych samochodów, a oryginałopodobne pojazdy bujały się na swoim zawieszaniu niczym pojazdy księżycowe, autorzy mieli ambicję wyprodukowania prawdziwego symulatora, z dobrą dawką akcji jaką do tej pory dawały tylko arcade'y.

Z RC 2 jest bardzo podobnie, choć dużo lepiej. Przede wszystkim poprawiła się oprawa gry, a samochody nabrały kształtów kojarzących nam się z terenowymi modelami takich marek jak Jeep, lub Dodge. Na początek dostajesz możliwość wyboru jedynie spośród trzech maszyn. Jedna to kopia Jeep'a Cherokee, druga to z pewnością Jeep Wrangler, a trzeci niestety nie skojarzył mi się z niczym znajomym. Zanim nauczysz się jeździć na tyle aby dojeżdżać pierwszy, zmuszony będziesz korzystać jedynie z pierwszych tras, które jak na początek powinny zaspokoić twoją żądzę pokonywania bezdroży, wyskakiwania na 5 metrów w powietrze, zaliczania dziesiątek kałuż wypełnionych błotem, które momentalnie oblepia cały samochód. Co ciekawe, błoto atakuje tylko prowadzony przez gracza pojazd - przeciwnicy wyglądają niczym nowki prosto z salonu.

Większość tras pozwoli ci wybrać alternatywne przejazdy lub skróty, a niektóre zamieniają się z błotnistych bezdroży w podmiejskie asfaltówki. Do tak zróżnicowanych nawierzchni z pewnością przydałoby się odpowiednie skonfigurowanie zawieszania, opon, hamulców itp. Tym razem goście z 989 Studios pomyśleli i o tym, udostępniając nam opcję garażu. To dowód na to, że siła leży w dobrych, wymagających symulatorach (które może potrzebują więcej czasu na przyswojenie, ale na pewno przyciągają na długie tygodnie). Gdy nauczysz się jeździć, z pewnością sięgniesz po mistrzostwo - potem pozostanie ci już tylko czasówka, albo opcje "head on" i "suicide", które pozwolą stanąć twarzą, lub raczej maską w maskę z innymi. Czyli po prostu ty sam przeciwko jednemu lub wszystkim trzem pozostałym, jadąc w przeciwnym kierunku. Może ciekawe byłoby to Destruction Derby, ale



pod jednym warunkiem - samochody powinny się rozwalać, a tu nic z tego (?).

O ile grafika jest całkiem niezła, szczegółowa i bogata, o tyle dźwięk prosty i nudny. Kiepski, trącający starociem heavy-metal przyprawia po krótkim czasie o ból głowy, a odgłosy jazdy są ubogie i mało realistyczne. Gra obsługuje Dual-Shock, ale niestety opanowanie samochodu na analogowych gątkach okazuje się niemal niemożliwe.

RC2 zyskał od razu moją sympatię, jako znakomity arcade'owy wyścig. Jednak tylko osiem stosunkowo ciekawych torów (choć ze zmienną pogodą i możliwością jazdy w odwrotnym kierunku) i niestety mało ciekawe samochody spowodowały, że zacząłem się po jakimś czasie nudzić. Mimo tego do gry często powracam i polecam wszystkim RC2 jako odskocznik od poważnych symulatorów. Gdyby była to maszyna w salonie gier, z pewnością wrzuciłbym niejedną żeton.

Joseph

PlayStation

GRAFIKA

DŹWIĘK

MIÓD

Dystrybutor: Sony

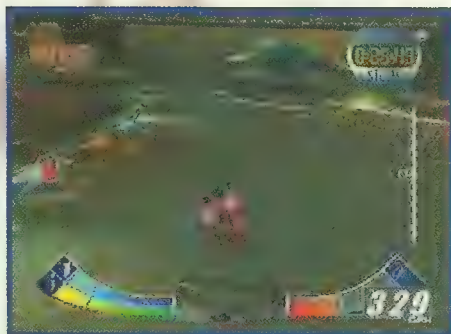
Producent: 989 Studios

Liczba Graczy: 1-4

Termin: Styczeń 99

Wydawca: Sony

Memory-Look



Po blisko dwóch latach od sytuacji, w której firma Acclaim stanęła na progu bankructwa można śmiało stwierdzić, że taka sytuacja nie ma szans powtórzyć się w najbliższej przyszłości. Dlaczego? Bo od tamtego czasu firma przestała wydawać gry kiepskie, a zaczęła dobre. Przynajmniej na Nintendo 64.

N koncem awansował w moich oczach do pierwszej trójki developerów piszących na N64, tuż obok Rare i Nintendo, wszystko wskazuje na to, że tam pozostanie. Ściśła współpraca z "wielkim N", zaawansowane technicznie i miodne gry, a także kilka



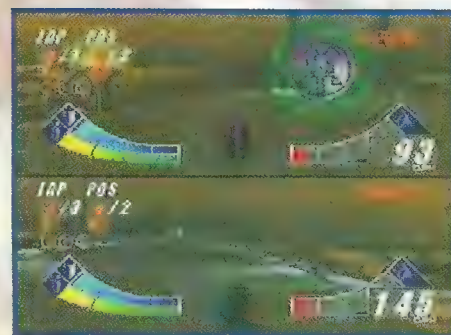
doskonałych zespołów developerskich pracujących dla Acclaim (Iguana, Probe) wzmacniają to twierdzenie.

Najnowszym - obok TUROK 2 - ich produktem jest kontynuacja wyścigu futurystycznych superbike'ów, czyli XTREME-G 2. W sequelu, jak to zwykle bywa, dostajemy dwa razy więcej tego, co poprzednio.

A więc 12 tras, każda z kilkoma ukrytymi skrótami i wariacjami dzień/noc, mirror i tak dalej.

Do tego 15 supermotorów z osobnymi kierowcami, które można katować na wszelkie możliwe sposoby. Jest też mnóstwo - chyba najwięcej ze wszystkich produktów tego typu - trybów gry, z secretami, bonusami, dodatkami i wszystkim innym, o czym można zamarzyć.

Trasy są długie, duże i dość dobrze przygotowane. Choć momentami mogłyby być trochę szersze... Nie zabraknie tu skoczni, pętli, rozjazdów, wielopoziomowości. Zależnie od trybu gry, który wybierze gracz, przeszkadzać będą mu motocyklowe gangi, pozostawione przez kogoś śmiecie, czy inni zawodnicy. Można - i trzeba



- strzelać do wszystkiego co się rusza, korzystając z wbudowanego blasterka, bądź zbierając power-up'y. Warto jednak dobrze przymierzyć, bowiem znaleziona broń po jednym strzale znika i trzeba rozglądać się za nowym pociskiem. Kierowanie motorami jest dość ciekawe. W rzeczy samej jest dość trudne i na początku bardzo frustrujące. Nie raz ciskałem padem w ścianę próbując po raz kolejny zakwalifikować się do czołówki. W końcu jednak udało mi się jako tako opanować maszynę i... zacząłem wygrywać. A jak wiadomo, entuzjazm rośnie w miarę zwycięstw. Multiplayer zrobiony jest z rozmachem, szczególnie tryb walki niewyścigowej, gdzie bolidy zmieniają się w walczące na arenie czołgi. Bardzo specyficzna grafika ma duży wpływ na wizerunek gry. Dominuje tu ciężki technoklimat miast przyszłości, z unoszącą się wszędzie

czerwoną i szarą postnuklearną mgłą, powyginanymi rurami i podniszczonym otoczeniem. To wszystko trochę przytłacza, momentami aż za bardzo. Brakuje tu też jakichś form życia, zewsząd atakuje sterylność i plastik. Z drugiej zaś strony wybuchy są wspaniałe, tekstury nie powtarzają się co pięć metrów, a wszędzie widać mnóstwo drobnych detali - inaczej, niż choćby w F-ZERO X. Szkoda tylko, że przy zbyt dużej liczbie wyświetlanych efektów animacja potrafi czasem zachrupać. Muzyka jest dobra - pasuje do klimatu gry. Za to efekty dźwiękowe są pierwszorzędne, szczególnie gruby głos zapowiadacza i ryk silników. Bezkonkurencyjny jest także design wszystkich menuów, czegoś podobnego jeszcze nie widziałem.

XG2 vs WIPEOUT 64. Obie gry są dobre, przy czym XG2 jest bardziej rozbudowane. Ale decyzja należy tylko do was.

Gulash

Nintendo 64

8

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

MIÓD 8

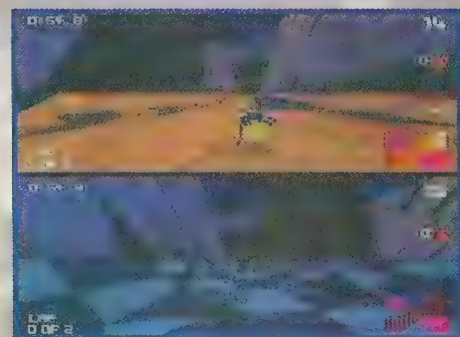
Wydawca: Acclaim
Producent: Probe
Liczba Gaczy: 1-4
Termin: Styczeń 99



Pierwszą grą, którą Psygnosis zdecydowało się wydać na Nintendo 64 jest WIPEOUT 64 - nowa wersja największego PSX'owego hitu firmy. Nie ma potrzeby porównywać tu obu wersji, bo WIPEOUT 64 nie jest standardowo skopaną, zblurzoną i nieudaną konwersją z PSX'a.

To gra napisana zupełnie od nowa, a żadna z zawartych w niej tras nie ma swojego odpowiednika - są przygotowane specjalnie dla potrzeb tej gry. Identycznie jak na PSX, trasy te są niepowtarzalne, jedyne w swoim rodzaju i świadczą o mistrzostwie designerów. Pełne niebezpiecznych zakrętów i skoczni, bogate w graficzne detale i power-up'y nie pozwalają na odwrócenie uwagi nawet na chwilę. Szkoda, że jest ich tylko 7. Zaręczam jednak, że ukończenie którejs z nich na pierwszym miejscu ścigając się w najwyższej z klas (gdzie bolidy szybują z niesamowitą prędkością) wymagać będzie dni, jeśli nie tygodni treningu.

Analogowe sterowanie i boczne hamulce wymieniście ze sobą współpracują. Bolidy w WIPEOUT 64 podczas wyścigu unoszą się lekko nad podłożem - jak poduszkiowiec - i tutaj analogowa gałka znajduje swoje zastosowanie. Opór powietrza nieznacznie wpływa na przyspieszenie, należy więc odpowiednio manewrować dziobem - czasem nawet ułamki sekundy mogą się przydać. Delikatne ocieranie

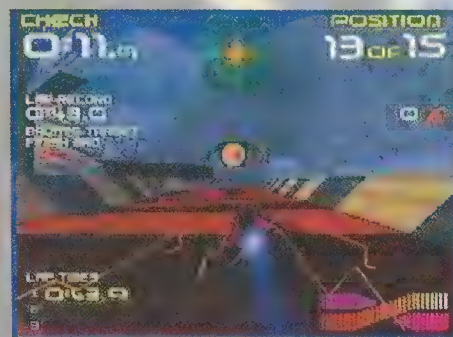


się o bandę (przy akompaniamentie wspaniałego zgrzytu dartego metalu) nieznacznie redukuje prędkość, podczas gdy wyrznięcie w nią na pełnym speedzie naturalnie nie obejdzie się bez skarcenia utratą całego przyspieszenia. Wtedy przychodzą z pomocą znajdujące się na trasach power-up'y w postaci turbo-boosta i broni. Booster daje konkretną dopałkę, dzięki której pojazd leci coraz szybciej i szybciej, broń zaś - jak sama nazwa wskazuje - służy do wystrzeliwywania. Cała idea WIPEOUT 64 polega na łapaniu coraz więcej boosterów (a tym samym pędzenia coraz szybciej i szybciej), manewrowaniu pojazdem tak, aby nie utracić



Wipeout 64

przyspieszenia i usuwaniu nieprzyjaciół z drogi. I naturalnie ukończeniu każdego z wyścigów na pierwszej pozycji. Gra oferuje kilka



standardowych trybów i podziału na klasy. Zwycięstwo w jednej z nich premiowane jest awansem wyżej - do szybszych pojazdów. Jest także opcja multiplayer na 2/3/4 graczy, która po prostu rządzi. Choć przy 4 okienkach animacja potrafi czasem zachrupać.

Ścieżka dźwiękowa była jednym z największych atutów WIPEOUT 2097 na PSX'a. Na N64 ograniczenia pojemności cartu nie pozwalają wrzucić godziny samplowanych tracków, ale i w tym przypadku udało się Psygnosis zadziwić wszystkich. Udało im się bowiem wcisnąć na cart trzy zdigitalizowane numery - dwa kawałki FLUIKE i jeden PROPELLERHEADS oraz kilkanaście tracków MIDI, które brzmią bardzo dobrze. Naturalnie nie tak jak Firestarter, czy We Have Explosive z WO2097, ale naprawdę porządnie. I nawet drobne niedociągnięcia, wynikające bardziej z ograniczonych możliwości sprzętu niż z winy programistów (jak dorysowywanie się trasy, czy załamka niektórych polygonów) nie są w stanie rozrzedzić miodności tego produktu.

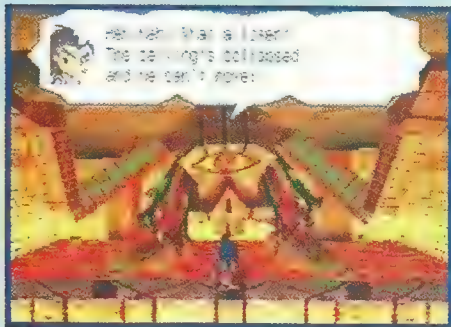
Jeszcze miesiąc temu wydawało mi się, że F-ZEROX przez długi czas będzie absolutnym królem futurystycznych wyścigów na Nintendo 64. To WO64 i XG2 będą siedzieć na tym tronie. Seria WIPEOUT to przede wszystkim obfity klimat, którego *żaden* inny phuture-racer nie posiadał w takim stopniu. Gra jest wysmienita, szczerze polecam.

Gulash

Nintendo 64		8
GRAFIKA	8	
DŹWIĘK	8	
MIÓD	9	

Wydawca: Psygnosis
 Producent: Psygnosis
 Liczba Graczy: 1-4
 Termin: Styczeń 99

Brave Fencer Musashi



Zapowiadane już przez nas w N+3 przygody zadiornego samuraja wreszcie doczekały się angielskiej wersji językowej. Prosty zabieg angielskiej lokalizacji uczynił z tej frapującej, ale zupełnie niegrywalnej (powód - japońska wersja) pozycji najciekawszego w tym momencie PSX-owego importa.

Już stosowne intro, przedstawiające przybycie do Królestwa Allucaneet Musashiego jest wyznacznikiem klimatu. Księżniczka, która przywołała bohatera szybko mianuje go małą kupą w odpowiedzi na docinek o głupich strojach jej dworzan. Teksty we wprowadzeniu są przy tym czytane przez lektorów, którzy wywiązali się ze swojej roli rewelacyjnie. Miękki głos księżniczki co chwila rzucającej teksty w rodzaju "to znaczy, tego, skąd ty się tu wzięłeś?", doskonała stara angielszczyzna mędrca Ribsona (można uczyć się wymowy słuchając tego co mówi), irytujące kwestie jękającego się złodzieja Eda, wioskowo-amerykański slang rodem z Kalifornii w wykonaniu Rootericka... Aha, nie można też zapomnieć o ciepłym i przyjaznym głosie Shankiego - odmiennie zorientowanego na sprawy seksu skryby, próbującego uwieść naszego młodego samuraja. Wszystkie z nich są podłożone na poziomie, jakiego jeszcze na PSX-ie nie słyszałem. I w dodatku nie są jedynie beznamiętnie tłumaczonymi z japońska kwestiami, a w pełni przemyślanymi wypowiedziami.

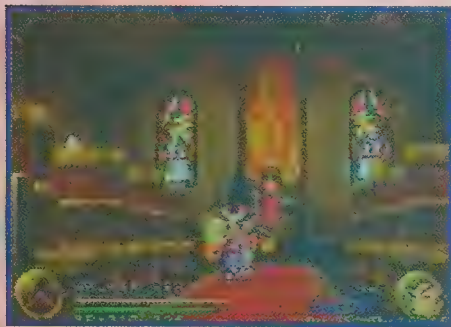
Intro, oprócz rzeczowej już wymiany zdań pomiędzy Księżniczką Fillet oraz Musashim tłumaczy po co samuraj został sprowadzony do królestwa. Otóż złowrogie siły Imperium Thirstquencher zamknęły ludzi w zielonych kryształach zwanych binochite. Kryształy służą im następnie do dokonywania rutynowych i nieodmiennie złych eksperymentów, w wyniku których krainę zaludniają zmutowane monstra.

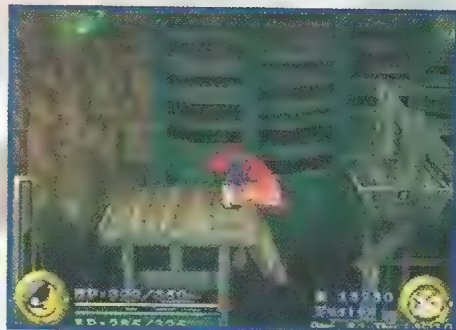
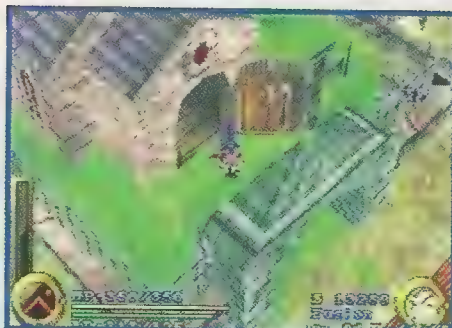
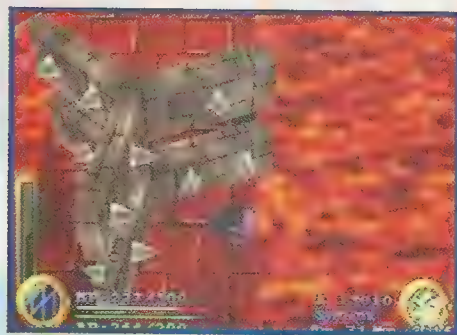


Jednocześnie wysłannicy Imperium wyruszają na poszukiwanie najpotężniejszych artefaktów - miecza Światłości o nazwie Lumina oraz pięciu Magicznych Scrolli zamykających w sobie siły Ziemi, Wody, Ognia, Wiatru i Powietrza. Oczywiście na drodze może stanąć im jedynie Musashi. Jest tylko jeden szkopuł. Przyzywając za pomocą zaklęcia bohatera mającego pomóc Królestwu w trudnych chwilach, Księżniczka liczyła na postawnego samuraja. A dostał się jej kapryśny, niecierpliwy i mały Musashi.

BFM jest grą zręcznościową. Jest też RPG-iem. I w doskonały sposób wprowadza do gry element upływającego czasu. Musashi jest bowiem pierwszym bohaterem, który regularnie musi kłaść się spać, inaczej staje się powolny i beznamiętny. Jego żywiołowe bieżenie po kolejnych planszach zmienia się wtedy w powolne i smętne włóczenie nóg, a markotnie zwieszona

głowa zdradza prawdziwe zmęczenie. Czas nie pozostaje też bez wpływu na poszczególne questy - niektóre czynności można wykonywać jedynie w nocy, tak samo ma się sprawa ze spotykaniem mieszkańców wioski, którzy trzymają się swoich przyzwyczaję. Oczywiście upływ czasu jest akcentowany stosowaną grą światła - wystarczy położyć się gdzieś Musashim (kiedy chłopak śpi, czas płynie nieco szybciej) i obserwować ekran - malowany szarymi barwami świtu, jasnożółtymi odcieniami poranka, wreszcie spowijany zasłoną nocy.

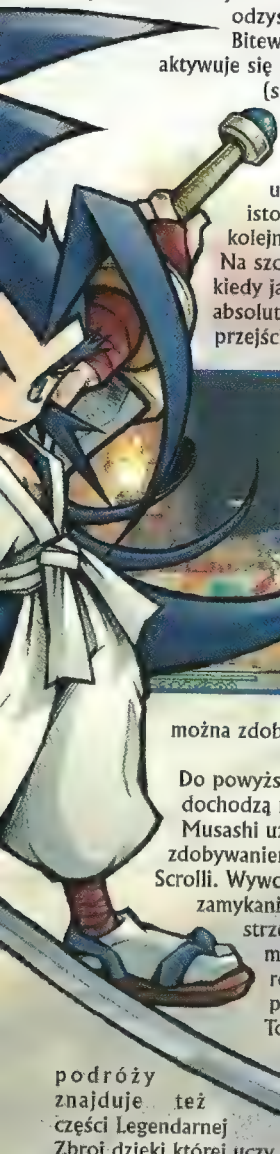




W ogóle cała grafika i towarzyszące poczynaniom Musashiego efekty są bardzo dobrze dobrane. Sam bohater jest mangową postacią - ma dużą głowę z ogromnym pióropuszem włosów i świetnie się porusza. Napotykanie przeciwnicy - gigantyczne mrówki, Vambiaki (połączenie zombiaków i wampirów) lub chodzące muchomory są wszystkie specyficzne - sprawiają wrażenie zabawek dla dzieci, ale nie kojarzą się z jakąś dzieciadną. Każdy z przeciwników ma własną specjalną właściwość, którą Musashi może od niego zassać przy pomocy swojego drugiego miecza o nazwie Fusion. Niektóre z tych czynności trwają przez określony czas (skakanie na mieczu,

odzyskiwanie Punktów Bitewnych, odświeżanie), inne aktywuje się kiedy się chce (strzelanie, leczenie z trucizny, stalowa skóra).

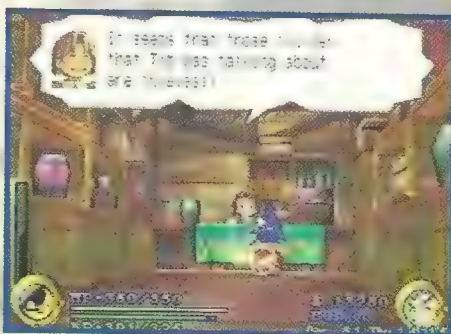
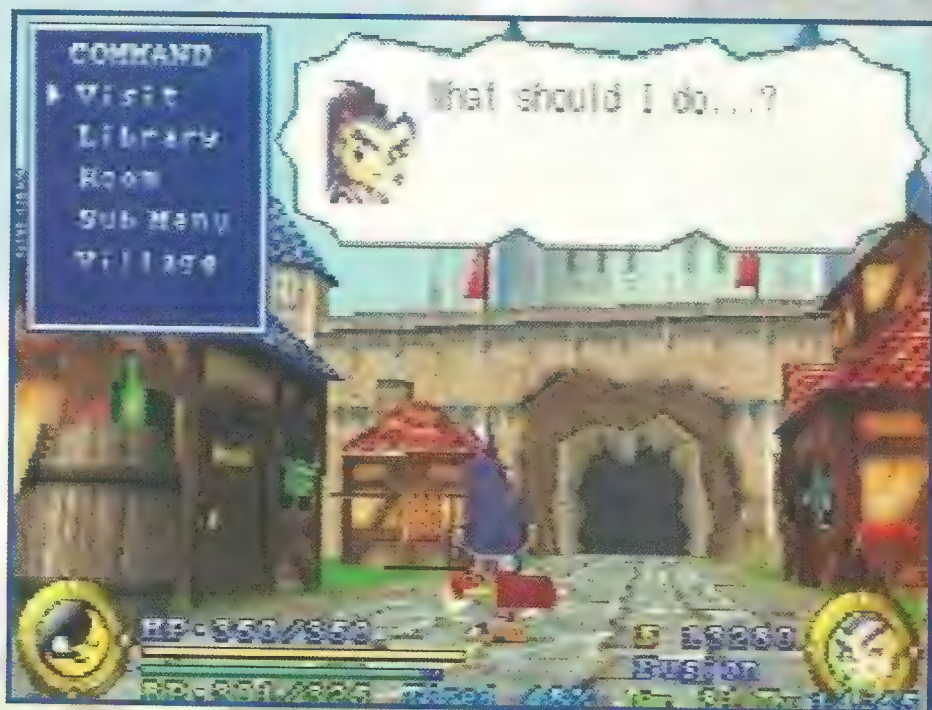
Wybór pozyskiwanej umiejętności jest o tyle istotny, że po zgarnięciu kolejnej znika poprzednia. Na szczęście w sytuacjach, kiedy jakaś umiejętność jest absolutnie niezbędna do przejścia dalej, to zwykle



można zdobyć ją w pobliżu.

Do powyższych umiejętności dochodzą również te, które Musashi uzyskuje wraz ze zdobywaniem kolejnych Magicznych Scrolli. Wywoływanie trzęsień ziemi, zamykanie się w bąblu wody i strzelanie nią, korzystanie z miotacza płomieni, robienie trąby powietrznej i latanie. To jednak nie wszystko.

W czasie podróży znajduje też części Legendarnej Zbroi dzięki której uczy się kolejnych umiejętności (w dodatku zakładając je na siebie one rzeczywiście pojawiają się na jego sylwetce w czasie gry - niby szczegół, a cieszy). Wreszcie, na końcu - od kilku wyzwolonych z kryształów osób można nauczyć się specjalnych ciosów. W sumie dochodzi do tego, że małe potrafi naprawdę wiele. Ale też zbyt łatwej przeprawy przed sobą nie ma.



Oprócz zwykłych przeciwników natrafi podczas swoich przygód na okazałą gromadę bossów - wielkiego Skullpiona, Parowego Rycerza czy Smoka Mrozu. Nie są to walki bardzo trudne, ale bez poznania schematów ich ataków nie da rady.

Ze względu na wprowadzenie elementu czasu, do gry wprowadzono też kilka zadań polegających za zrobieniu czegoś w określonym jego przedziale. No i wtedy robi się gorąco. Bowiem każda minuta w świecie Musashiego trwa coś około sekundy. I zaprawdę, powiadam wam, że nie raz zapłacze nad ponowną próbą przejścia tego przeklętego Parowego Lasu. W grze jest też kilka czysto zrzecznościowych etapów - spływ tratwą, jazda wagonikiem w kopalni...

Ostatnia sprawa wiąże się z wioską. Są w niej cztery sklepy - spożywczy, coś w rodzaju apteki, sklep z zabawkami oraz buda z drobiazgami. W jednym można kupić odnawiające Punkty Bitewne potrawy, w drugim coś co odnowi siły życiowe, w trzecim - zabawki z gry (zapakowane w pudełka figurki

postaci występujących w grze! Musashi może bawić się nimi - oglądać z bliska, sprawdzać ich specjalne ataki... - tylko Japończycy mogli wpaść na wrzucenie czegoś takiego do gry), a w czwartym dokonuje się wyceny znajdujących przedmiotów. Można je też tutaj sprzedać.

Fabulą BFM rozwija się w bardzo przemyślany sposób. Niektóre dialogi są w pełni mówione, a to dodaje grze smaczku. Bardzo ładna jest też muzyka - zależy od sytuacji, ale cały czas jest dość pogodna. Motywy zmieniają się z kojących w dynamiczne i zrywające do boju. Oprócz tego bardzo przyjemne są utwory w sklepach. I jeszcze jedno. W miarę ratowania kolejnych postaci z kryształów (w sumie 35) natrafia się też na muzyków. I kiedy odwiedza się ich potem w zamku to muzyczka w tle wzbogaca się o instrument gościa, którego właśnie się uratowało. Bardzo dobry pomysł.

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Ta gra ma Musashiego. A dawno nie widziałem tak sympatycznego i niesztampowego bohatera jak on.

Banan

PlayStation

8

GRAFIKA

8

DŹWIĘK

8

MIÓD

9

Wydawca: EA Square

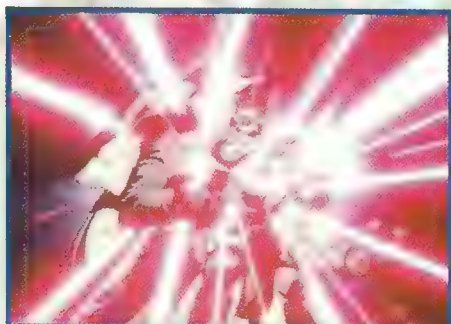
Producenc: Squaresoft

Liczba Graczy: 1

Termin: Grudzień 98

Wydawca: EA Square

Memory Card



Xenogears

Po tym jak ukazało się FFVII wszyscy bardzo uważnie śledzą kolejne kroki Squaresoftu. Sceptycy - aby wytknąć błędy kolejnej produkcji i uzasadnić osąd, że FFVII był przypadkiem, optymiści - żeby odnaleźć kolejną grę wartą osiemdziesięciu godzin życia, a cała reszta - żeby zobaczyć co też nowego ma Square do zaoferowania.

Jak się okazuje, Square ma do zaoferowania bardzo wiele. Kolejno: wciągająca, długa i bardzo powikłana historyjkę do opowiedzenia, innowacyjny i naprawdę efektowny system walk oraz ciekawy motyw wprowadzenia dualizmu w jego rozgrywaniu. Polega to na tym, że oprócz toczenia standardowych walk z przypadkowo napotykanymi przeciwnikami (a la FFVII z braku bardziej jaskrawego przykadu) przy użyciu członków drużyny, dochodzą jeszcze bliźniaczo podobne walki, w których udział biorą jednak wielkie geary (są to Xenogearowe odpowiedniki mechów). I chociaż system rozgrywania tych walk jest dosyć zbliżony, to jednak kaliber spotkań dwóch dwudziestokilometrowych gigantów raczej nie daje się porównać z tym zwykłych śmiertelników.

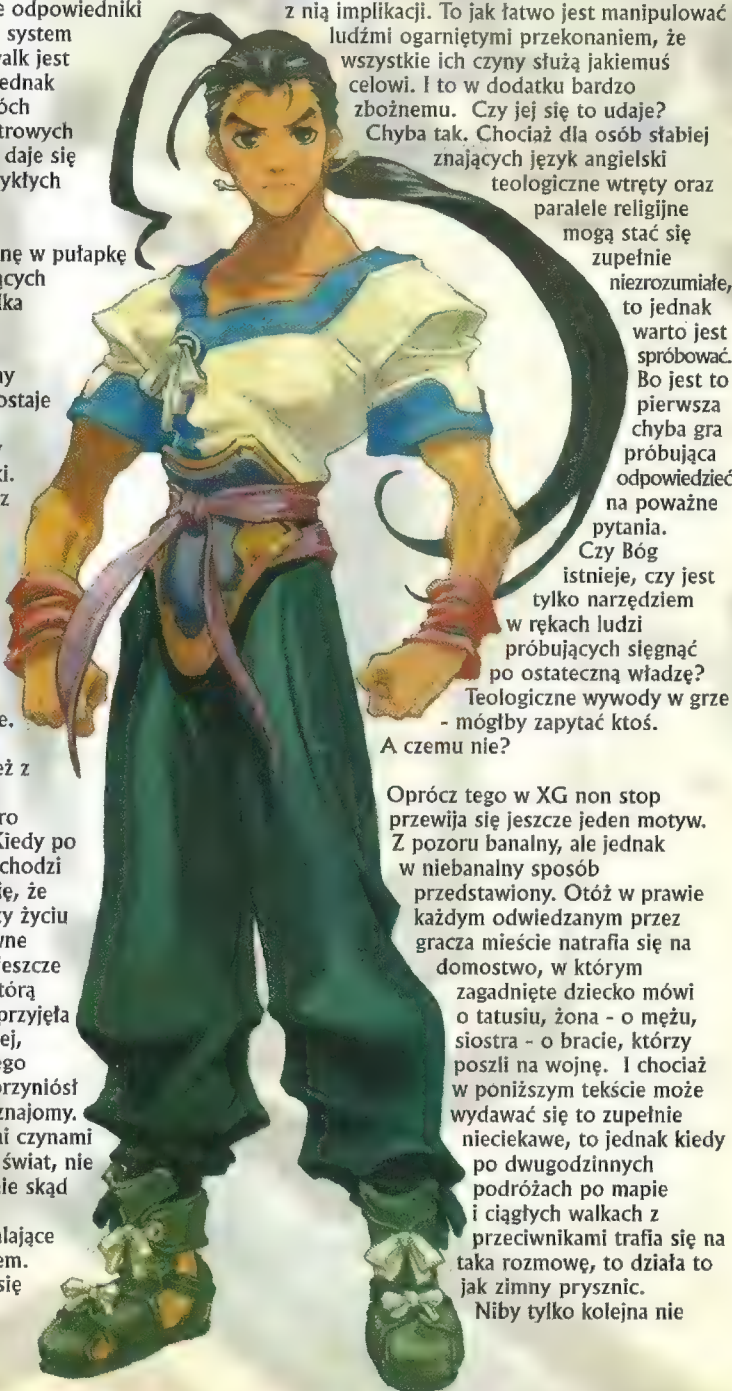
Zanim jednak wpadnę w pułapkę szczegółów dotyczących przebiegu walk - kilka słów o historii. Na skutek zbiegu okoliczności, główny bohater gry - Fei dostaje się w sam środek rozgrywanej się w pewnej wiosce walki. Walki toczzone przez wielkie metalowe kolosy pilotowane przez ludzi. Kierowany impulsem chłopak wskakuje do pozabawionego pilota pojazdu i masakruje pozostałe. Niestety, oprócz agresorów równa też z ziemią całą osadę i w szale zabija sporo niewinnych osób. Kiedy po tym wydarzeniu dochodzi do siebie okazuje się, że ludzie pozostali przy życiu żywią do niego pewne urazy. Potęgowane jeszcze faktem, iż wioska którą właśnie unicestwił przyjęła go kilka lat wcześniej, kiedy pokrwawionego i nieprzytomnego przyniósł go do niej jakiś nieznajomy. Zdruzgotany swoimi czynami Fei wyrusza więc w świat, nie wiedząc jednocześnie skąd odnalazł w sobie umiejętności pozwalające na sterowanie gearem. Jednocześnie uczy się nienawidzić tych

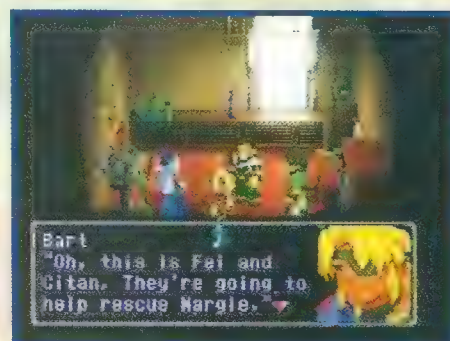
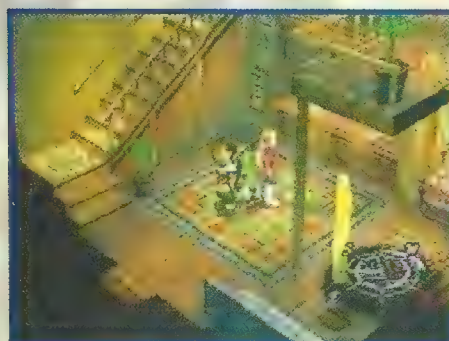
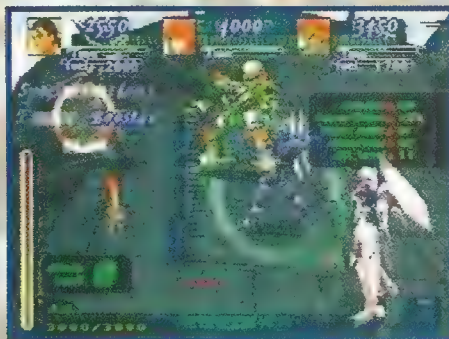
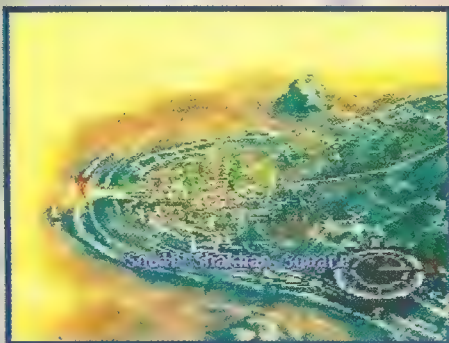
wielkich maszyn, winiąc je za zrujnowanie swojego dotychczasowego życia.

Nie ma się co oszukiwać - pobieżne streszczenie fabuły FFVII nie przekonałoby do kupna gry chyba nikogo. Podobnie jest w przypadku XENOGARS - ta gra jest zbyt skomplikowana aby w pięciu - sześciu zdaniach oddać jej treść. Ważne jest to, że swoimi ramami wykracza ona poza to co działo się w FFVII. Tym bardziej, że XENOGARS próbuje w pewien sposób zinterpretować pojęcie wiary i związanych z nią implikacji. To jak łatwo jest manipulować ludźmi ogarniętymi przekonaniem, że wszystkie ich czyny służą jakiemuś celowi. I to w dodatku bardzo zbożnemu. Czy jej się to udaje?

Chyba tak. Chociaż dla osób słabiej znających język angielski teologiczne wtręty oraz paralele religijne mogą stać się zupełnie niezrozumiałe, to jednak warto jest spróbować. Bo jest to pierwsza chyba gra próbująca odpowiedzieć na poważne pytania. Czy Bóg istnieje, czy jest tylko narzędziem w rękach ludzi próbujących sięgnąć po ostateczną władzę? Teologiczne wywody w grze - mógłby zapytać ktoś. A czemu nie?

Oprócz tego w XG non stop przewija się jeszcze jeden motyw. Z pozoru banalny, ale jednak w niebanalny sposób przedstawiony. Otóż w prawie każdym odwiedzanym przez gracza mieście natrafia się na domostwo, w którym zagadnięte dziecko mówi o tatusiu, żonie - o mężu, siostrze - o bracie, którzy poszli na wojnę. I chociaż w poniższym tekście może wydawać się to zupełnie nieciekawe, to jednak kiedy po dwugodzinnych podróżach po mapie i ciągłych walkach z przeciwnikami trafia się na taką rozmowę, to działa to jak zimny prysznic. Niby tylko kolejna nie





popychająca fabuły kwestia wypowiedziana przez nieistotną dla fabuły postać, ale jednak...

Ostatnim wreszcie powtarzającym się często motywem jest przepotężny, pojawiający się znieścacka gear. Pilotowany przez osobę przedstawiającą się jako Id (zapraszam do lektury Freuda) i znajdujący przyjemność w sianiu destrukcji... Jego objawienia wywołują bardzo dziwne uczucia - raz jest aniołem - innym razem demonem zniszczenia... Sprawę gmatwa jeszcze inny, podobnie potężny gear pilotowany przez Grahfa - poszukiwacza prawdziwej potęgi. Grahf wydaje się bardzo zainteresowany osobą Feia - w różnych punktach fabuły odwiedza go, sprawdzając czy ten już jest dostatecznie potężny i gotowy. Do czego? Nie będę na to pytanie odpowiadał. Wiedzieć tylko, że gear, którego od czasu epizodu w włosce (pomimo uprzedzeń) używa Fei, nazywany jest Zabójcą Bogów...

XENOGEARS wyróżnia się bitmapową grafiką. Jest chyba pierwszym RPG-iem korzystającym z takiego rozwiązania - nie jest to co prawda prawdziwy szczyt wrażeń estetycznych, ale też głowa sama nie odwraca się od telewizora. W zasadzie gra jest dosyć liniowa, ale bogata w wydarzenia. Dodatkowo, nawet pomimo, że Fei jest centralną postacią fabuły, to jednak czasami przychodzi kontrolować grupę pozbawioną jego świetlanej postaci. Chodzenie odbywa się po mapie w rodzaju tej z FFVII (zresztą po pewnym czasie dochodzą środki transportu bardzo zbliżone wyglądem, a identyczne w sterowaniu do tych z FF-a) i podobnie rozgrywane są walki.

Różnica jest jedna - otóż czasami drużyna atakują zwykli przeciwnicy, a czasami kolosalne monstra. W otwartych lokacjach zarówno z pierwszymi jak i drugimi walczyć można przy użyciu gearów (zabawne jest patrzeć jak wielki stalowy mięśniak kopie gościa wielkości mrówki). No i przyszedł wreszcie czas na walki. Razy z wrogami wymienia się naprzemiennie (w zależności kto szybszy i zgrabniejszy), ale sposób ich zadawania jest już inny. Możecie na ten temat poczytać w N+3. W skrócie - każda postać ma pewną liczbę punktów akcji (maks. 7) które może stosownie rozdysponować na ciosy - x najmocniejszy za 3, kwadrat - średni za 2 i trójkąt - słaby za 1. Czyli np. maks. 7 słabych lub dwa mocne i słaby czy jeszcze inaczej. Stosując odpowiednie kombinacje postacie uczą się combosów. I kiedy się ich już wyuczą to wykonanie odpowiedniej sekwencji powoduje odpalenie potężnej serii ciosów. Uczenie się i próba trafienia na dobre kombinacje nie jest łatwe, ale wyniki - ich efekty są tego warte. Co ciekawe, podczas walki można doprowadzać również do rozbicia combosów z combosów. Poprzez nie opróżnianie puli punktów akcji w całości (czyli wykonywanie ciosów za 4 pkt. a nie za 7) napęnia się specjalny licznik. Po czym można odpalić super combo - kilka odpalonych zaraz po sobie serii. Masakruje to przeciwnika jak trzeba. Geary mają podobne sposoby, tyle, że ich combosy są znacznie krótsze i zależą nie od poziomu doświadczenia czy częstotliwości wykonywania ciosu, ale od elementów wyposażenia (geary trzeba często upgrade'ować).

Dochodzi również do sytuacji, kiedy walki gearów odbywają się na specjalnych arenach. Wtedy walka zaczyna przypominać tę z DESTREGA - bez podziału na tury dwa geary biegają po terenie, walą z projectili, odpalają combosy, skaczą... Niezły (i dochodowy) ubaw.

Oprócz tego XG oferuje inne usługi gatunku. Sklepy ze sprzętem (dla ludzi) i warsztaty (dla gearów), różne knajpy do save'owania... Wplecione zostały też elementy zręcznościowe - w wielu miejscach trzeba skakać po różnych rzeczach aby dostać się do jakiejś lokacji, a skoki te są czasami bardzo trudne. Umiłać gry to się tym elementom nie udaje (raczej kłutwy się na usta cisną), ale przejść je trzeba. Plejadę bohaterów, którzy dobrze rysują się w czasie dwupłytywowej przygody okraszanej stosunkowo częstymi, ładnymi i nie pozbawionymi gore anime'owymi filmikami. Szkoda tylko, że trochę zbyt szybko można domyślić się, jaka nić łączy Feia z...

Banan

P.S: Importujcie, importujcie. I nie bójcie się ujrzeć twarzy boga...

PlayStation

7

GRAFIKA

6

DŹWIĘK

7

MIÓD

8

Wydawca: E3 Square

Producent: SquareSoft

Liczba Graczy: 1

Termin: Grudzień 98



Legend of Zelda 64

The Ocarina of Time

Do tej pory Nintendo 64 nie miało swojego Finala. Od dzisiaj PlayStation nie ma Zeldy.

Dwóch Linków. Dwóch tak bardzo różniących się bohaterów w grze. Prawdopodobnie ktoś pokusi się o nazwanie ZELDY kompilacją kilku odrębnych gier. Nie jest to prawda. Z pewnością sposób przeżywania ZELDY jako młodziutki, ledwie wystający spod czapki młodzieniaszek różni się od tego, kiedy chłopak postarzał się już o te siedem lat, ale o kolosalnych różnicach nie może być mowy.

Początek gry, jak nietrudno się domyśleć przedstawia nam młodego Linka. Ośmianającego się małą drewnianą tarczą i machającego przypominającą rozmiarami sztylet "kosą". Na szczęście przeciwnicy uniemiający życie młodemu Linkowi są kompatybilni z jego możliwościami. Trochę deprymujący wydają się na tym tle bossowie (obowiązkowy gigantyczny arachnoidalny mech, kamienny smok czy elektryczna meduza), którzy raczej przytłaczają malucha, ale tak to już z tymi biedakami bywa. Na szczęście nie są tacy znowu trudni. Także inaczej wygląda arsenał malucha - z broni dalekiego zasięgu dysponuje on procą oraz bumerangiem. Proca jest dosyć szybkostrzelna, ale niezbyt potężna. Jej pociski raczej łatwo się wyczerpują, ale na szczęście gra dba o nasze zapasy (kiedy coś się kończy, to z reguły kilka sztuk ma przy sobie jeden z najbliższych przeciwników w kolejce po śmierć). Natomiast bumerang... Jest to z pewnością najciekawsza, a zarazem najbardziej efektowna broń w grze. Co prawda rodowici buszmeni mogliby z pewnym

sceptycyzmem podejść do kwestii posługiwania się nim w wąziutkich korytarzach, i z pewnym niedowierzaniem obserwować jak po przelecie (w jakiś magiczny sposób) przez trzy ściany wraca posłusznie do ręki bohatera, ale nie o to chodzi. Ciekawe jest to, że jest to bardzo posłuszną, skuteczną i po prostu chłodną broń. Inne argumenty w rękę młodziaka to żołędzie ogłuszające chwilowo przeciwników, długie drągi (których można używać jako pochodni) oraz bomby (credits to BOMBERMAN).

Po zebraniu początkowych trzech klejnotów i ucieczce księżniczki Zeldy z zamku (a raczej uniesieniu jej na siodle przez zaufanego Sheikę) Link wchodzi w posiadanie tytułowej Okaryny Czasu. Jest to magiczny instrument pozwalający na wygrywanie magicznych i niemagicznych melodii. Tych pierwszych jest w sumie dziesięć (pięć poznaje Link za młodu, a resztę - siedem lat później). I właśnie jedna z takich melodii (pod tytułem Prelude of Light) pozwala na przenoszenie się w czasie. Do tej pory nikomu nie udało się (nie chciało się) wprowadzić do gry akcji elementu podróży w czasie. A przynajmniej takiego, który dawałby w tym zakresie wolną rękę graczowi. I nie ograniczał się jedynie do zaprezentowania kosmetycznych zmian w grafice symulujących owe przenosiny - bierze też pod uwagę wszystkie konsekwencje jakie z tego wynikają. Po przeniesieniu w przyszłość okazuje się, że Link nie może posługiwać się już procą, drągiem, żołędziami oraz, niestety, bumerangiem. Niedługo jednak rekompensuje to sobie zgarnięciem łuku (jest mniej szybkostrzelny od procy, ale ma potężniejsze strzały, w tym lodowe oraz





ogniste) oraz przypominający linkę z TENCHU hak z łańcuchem. Pozwala on na wciąganie się w trudno dostępne miejsca (nie wszystkie jednak). Co ciekawe, hak ten doskonale sprawuje się też jako broń - w tym jako jedyny działa też pod wodą. Jego zasięg jest początkowo średni i po pewnym czasie trzeba go przedłużyć. Dalej - Link jako postawny mężczyzna może korzystać z większych i bardziej wytrzymałych tarcz (ta drewniana może się spalić). Jest to też dosyć ciekawe, bo mały Link nie jest w stanie trzymać w ręku stalowej tarczy i jedynie nosi ją na plecach, kucając i wypinając ją do góry. Jako dorosły - nie ma już kłopotów z utrzymaniem jej w dłoni. Do tego dochodzi jeszcze potężny młot, a później także dwuręczny miecz. Jednocześnie po przeniesieniu w czasie okazuje się, że cała kraina, w której toczy się akcja wpadła w ręce złego Ganondorfa. I w tym momencie czas na kolejne nietypowe zagranie pana Miyamoto. Intryga, którą snuje szpetny i złowrogi czarny rycerz, jest absolutnie nie do pobicia pod względem swej śmiałości. Nie chcę psuć wam niespodzianki, ale niewątpliwie niejedna osoba uzna pana Shigeru za bluźniercę i osobę pozbawioną jakichkolwiek zahamowań. I być może, jeżeli patrzeć na to przez pryzmat ujętej w statystykach religijności Polaków, ZELDA 64 może okazać się zbyt ostra. Ale to chyba wy będziecie musieli o tym zdecydować.

Jednym z często stawianych grom zarzutów jest to, że są one w sztuczny i nierealistyczny sposób podzielony - na jakieś chaptery, episoody czy daye. No więc w opowieści o przygodach Linka takowy podział nie istnieje. Gra to jeden ciągły i wartki strumień akcji. Od samego początku trafia się w sam środek wydarzeń, o których dowiadujemy się z rozmów z mieszkańcami różnych miast, wiosek, pewnej mądrej sowy oraz od pomocnej wróżki Navy. Oops. Nie wspominałem jeszcze o Navy. Navy to mała świetlikowata wróżka, która jest czymś w rodzaju gorącego kursora w grze. W czasie kiedy nie dzieje się nic godnego uwagi, Navy fruwa sobie wokół Linka i po jakimś czasie znika. Wystarczy jednak tylko zbliżyć się do jakiegos użytecznego przedmiotu, przeciwnika, bądź miejsca gdzie można coś zrobić, a Navy natychmiast pojawia się, podlatuje do niego i zmienia kolor. Można wtedy wysłuchać podpowiedzi co z danym przedmiotem można zrobić (trzeba jednak przyznać, że podpowiedzi te są bardzo nieprecyzyjne), a w wypadku

przeciwnika - ujawnia jego słabe punkty. Oczywiście z żadnych z tych usług nie trzeba korzystać (w sumie niektórzy sami chcą dowiedzieć się, że Volvagię trzeba walić młotem po głowie, a Dodongowi wrzucać bomby do paszczy) ale dobrze, że coś takiego jest. Aha, no i Navy zdesperowana naszym brakiem inicjatywy rzuca czasem jakieś luźne uwagi na temat, jaką lokację należałoby teraz zwiedzić ("Od strony rzeki wieje jakiś mroźny wiatr. Czujesz?" albo "Dosyć podejrzanie wyglądają te chmury zbierające się nad Górą Śmierci").

Rozgrywka podzielona jest z grubsza na dwa etapy. Jeden z nich to wykonywanie głównych questów. Pierwszy quest to zebranie trzech klejnotów na życzenie księżniczki Zeldy. Zaraz po tym okazuje się, że pomysł z tymi klejnotami był raczej średni, ponieważ wszystkie one

wpadają w ręce Ganondorfa.

A ponieważ jest on zdecydowanie zbyt potężny dla młodego Linka, to rada Mędrców uznaje, że chłopak musi trochę dorosnąć. I po wystaniu go o siedem lat w przyszłość proponują mu odnalezienie sześciu magicznych medalionów (na szczęście od razu wręczają pierwszy). I to właśnie są główne kwesty. Aby je wypełnić, należy odwiedzić poszczególne krainy i wykonać zadania, jakie stawiają przed Linkiem ich władcy (w rodzaju - zaginęła mi córka, odnajdź ją, czy jakiś smok zjada moich ludzi więc zabij go). Każde z tych zadań charakteryzuje się tym, że trzeba dosyć długo pobłądzić po labiryntach (odnajdując klucze, mapę, kompas oraz jakąś specjalną broń) i na końcu utłuc bossa. Nie da się ukryć, że po tych labiryntach widać dlaczego gra była tak długo przygotowywana.

kontynuowane >>





ZELDA jest zdecydowanie najlepiej przetestowaną grą w jaką grałem. Kilukrotnie dochodziłem do sytuacji kiedy wydawało mi się, że sprawdziłem już wszystkie możliwości, a mimo to utykałem. I za każdym razem, kiedy podejmowałem decyzję, że już tego wystarczy, że po prostu nie dam rady czegoś przejść, jakimś trafem udawało mi się przejść dalej. Ona idealnie balansuje na granicy niechęci. Nie powinno kończyć się tej gry wspierając się jakimś solvem. I chociaż na niektóre szczegóły wpaść jest dosyć trudno (czasami akcję popycha do przodu jakiś nic nie znaczący z pozoru szczegół, bądź rozmowa z pozornie nieistotną postacią) to jednak wszystkim radzę samotne próby - w ten sposób ten doskonały tytuł starczy wam na minimum 60 godzin.

Oprócz tego wszystkiego jest też jednak druga część gry. I należy do niej to wszystko co zwykle wrzucamy do koszyka z napisem sekrety i dodatki. Jest więc łowienie ryb (bardzo zresztą ładne i przyjemne), wyścigi konne (jazda na Eponie pełnym galopem i strzelanie przy tym z łuku jest naprawdę świetne), wyścig z duchem grabarza (z gry grabarza, z gry) czy polowanie na Skultulle. Skultulle to odpowiedniki gwiazdek z MARIO 64. Jednak tutaj Skultulle to robale, które trzeba zabić. Dodatkowo nie zabija się ich dla sportu - co 10 dostajemy w wiosce Kakariko jakieś usprawnienia (bardzo ciekawy jest Stone of Agony - artefakt powodujący, że Rumble Pak wibruje w momencie, gdy Link zbliża się do niewidocznego sekretu). Oprócz tego występuje tu mnóstwo ciekawych subquestów i zabaw, w wyniku których Link może dostać kawałki serca (każdy ich czteropak zwiększa pojemność życia Linka o jeden).

Na osobny akapit zasługuje Okaryna Czasu. Wygrywane na niej przy pomocy A oraz wszystkich przycisków C melodie są bardzo ładne. Dodatkowo Okaryna nie ogranicza się do wygrywania jedynie tych kilku nutek układających się w konkretne piosenki. Przy odrobinie zacięcia można wygrać i motyw przewodni "Z Archiwum X". (choć takie granie nie daje nic oprócz przyjemności). Dopiero wyuczone od pewnych osób melodie wywołują określony skutek (przywołują słońce, teleportują w jakieś lokacje, wzywają konia, czy wreszcie otwierają ukryte przejścia). Muszę przyznać, że melodie te,



choć krótkie, mają swój urok. A w dodatku wygrywamy je sami. Bardzo urozmaica to tradycyjny system korzystania z czarów (choć i ten tradycyjny w grze się znalazł, ale ilość zaklęć jakie zna Link nie jest zbyt duża).

Widząc wczesną wersję gry w Londynie usłyszałem jak jakiś zblazowany gość odchodząc od niej rzucił tekst w rodzaju "Kolejny MARIO"... Cóż, podszedłem do pada, pobiegałem trochę w lewo i prawo, zrobiłem coś tam jeszcze i niezbyt zaszokowany odszedłem. I dlatego muszę przyznać, że jedynie ktoś kto grał w to od początku może się w tej kwestii wypowiadać. Przede wszystkim - z gry zniknął przycisk skoku. Jest to dosyć dziwne, ale jednocześnie bardzo pożyteczne usprawnienie. Nie znaczy to jednak, że Link nie potrafi oderwać się od ziemi. Po prostu skok jest teraz automatyczny - wystarczy rozbiec się w stronę jakiejś krawędzi, a Link sam wybije się z jej krawędzi (jeżeli oczywiście biegniemy pełną parą).

Druga sprawa - walka. Sposób prowadzenia walki zdecydowanie odróżnia tę grę od wszystkich innych. Po pierwsze - odbywa się ona przy użyciu miecza, łuku, procy, bumerangu itd. Czasem trzeba przyszpilić przeciwnikowi ręce, czasem odbijać jego magiczne pociski mieczem, a czasem po prostu dobrze celować w jakiś odsłonięty punkt (zwykle oko). I nie odbywa się to tylko na zwykłej zasadzie biegania w kółko. Przy pomocy przycisku "Z" można nawiązać "kontakt bojowy" z przeciwnikiem - do momentu zachowania odpowiedniej odległości Link będzie cały czas zwrócony w stronę wroga

(a każda broń miotana będzie wtedy na owym przeciwniku zalockowana więc wystarczy tylko omijać ataki i z niej pruć). Jednak atak to nie wszystko. Bardzo istotna jest też trzymanie w dłoniach tarcza, którą trzeba osłaniać się przed atakami (a czasami odpowiednio manipulując kątem jej trzymania - odbijać strzały przeciwników w nich samych). Jest jeszcze pewne niezamierzone ułatwienie autorów gry - podczas namierzania przeciwnika przy pomocy "Z" zwykle atakuje cię tylko on. Można więc dosyć spokojnie eksterminować gromadki szmatławców.

No tak, napisałem już prawie całe trzy strony, a jeszcze ani słowa o grafice, dźwięku, muzyce... To jest tak. Tę grę zrobił Shigeru Miyamoto i jego dwustu ludzi. I dopieszczał ją przez ten iks lat. No więc co jeszcze mogę napisać. Że ma rewelacyjną grafikę, piękne efekty świetlne, zapierające dech w piersiach najazdy i odjazdy kamery lub prześliczne zmiany pogody czy pory dnia? Oczywiście mogę. Mogę też napomknąć o kojących melodiach Okaryny Czasu, nostalgicznych uderzeniach w struny harfy przez Sheikę czy bardzo sympatycznych dźwiękach (okrzykach, westchnieniach, ziewnięciach, jękach, stęknieniach i takich tam) wydawanych przez Linka? O r-e-w-e-l-a-c-y-j-n-e-j animacji głównego bohatera - wystarczy puścić pada i z pięć minut patrzeć na to co sam robi z nudów; i to przy różnej pogodzie! Mogę wspomnieć nawet o tak sympatycznym detalu jak to, że samemu można chować miecz i tarczę albo je wyjmować w zależności od nastroju, a nie sytuacji i że w pewnym sekretnym miejscu można spotkać się z Mariem, Yoshim i innymi...

No tak. To wszystko mógłbym zrobić. Ale już chyba nie muszę...

Banan

Nintendo 64		10
GRAFIKA	10	Wydawca: Nintendo
DŹWIĘK	9	Producent: Shigeru Miyamoto
MIÓD	10	Liczba graczy: 1
		Termin: 12 Grudzień 1998



Nie lubię sytuacji, w których producent gry po roku od premiery na PC stwierdza, że fajnie byłoby ją skonwertować na inne platformy - przecież zawsze się zarobi trochę szmalu. Tak właśnie jest z **CONSTRUCTOR** - pod koniec roku otrzymaliśmy spóźnioną konwersję. Czy w Acclaim ktoś sobie myśli, że PSX'owcy to jacyś Neandertale?

Pragniemy świeżego stuffu, nie interesują nas odgrzewane tytuły. Ale jeśli już został takowy wydany - a w dodatku jest grą strategiczną - to przyjrzymy się temu z bliska.

CONSTRUCTOR jest grą ekonomiczną. Na początku dostajemy do zagospodarowania teren, na którym ma zostać wybudowane miasto. Ty jako szef i zarządca musisz natychmiast przystąpić do dzieła. Zacząć możesz bardzo skromnie, od postawienia drewnianych domów, lub też zainwestować w przyszłość, czyli kupić cegielnię lub tartak, które dostarczą budulca. Z czasem możliwości będzie coraz więcej, jednak sam rozwój miasteczka to nie wszystko. Musisz także zadbać o jej mieszkańców. Wiadomo, że nikt o wysokim statusie społecznym nie zamieszka w drewnianych barakach. Ale tę sytuację można szybko zmienić. Wystarczy w domu, w którym mieszka jakaś chamsko-nowobogacka rodzinka zainstalować komputer, powiększyć ogród czy wybudować basen. Czasami zadziwia w **CONSTRUCTOR** dbałość o szczegóły.

Bowiem, w momencie gdy będziesz wyraźnie faworyzował jeden budynek, mieszkańcy pozostałych będą zazdrośni i mogą się zbuntować. W grze przemyciono także wiele akcentów humorystycznych. Gdy wybudujesz pizzerię, będziesz mógł wejść w konszachty z mafią. Także walka z konkurencją jest ciekawa - możesz wysłać grupę wandalów aby zdemolowali parę ulic, lub też zorganizować demonstrację pod fabryką przeciwnika. Niestety w pewnym momencie - gdy twoje miasto będzie na wysokim stopniu rozwoju - zacznie się najbardziej nużąca część gry. Będziesz ganiał i gasił pożary, stawiał kolejne działki, produkował inteligentów, robotników itd. Po kilku godzinach **CONSTRUCTOR** nie oferuje już nic nowego.



Muszę przyznać, że w produkt S3 gra się bardzo przyjemnie. Szkoda tylko, że konwersja straciła bardzo na jakości. Obniżono rozdzielczość w stosunku do oryginału, a cała oprawa wizualna (z wyjątkiem wstawek FMV) prezentuje się słabiej niż na PC. Szkoda, ponieważ w grach ekonomicznych grafika jest bardzo istotnym elementem. Całość oczywiście nie wygląda jakoś strasznie, nie zrozumcie mnie źle. Cały klimat pierwowzoru na szczęście zachowano. Nadal podczas zabawy gracz ma wrażenie, że świat tętni własnym życiem. Na ekranie dzieje się mnóstwo rzeczy. W ogródku siedzą mieszkańcy domu, przecnicę dalej urządzono pikietę,



a ulicą gnąą wozy strażackie. Każda z postaci ma swoje imię i nazwisko, potrzeby oraz ambicje. W jednej rodzinie powstają robale, w innej hipisi, a w jeszcze innej naukowcy.

Szkoda, że **CONSTRUCTOR** jest tylko konwersją, słabą konwersją. I nie dlatego, że animacja chrupie (bo nie chrupie) czy zmniejszono ilość detali (bo nie zmniejszono) ale dlatego, że mimo upływającego roku z hakiem od premiery nie dodano nic nowego. Czas w naszym świecie płynie bardzo szybko, gry - jeśli nie są ponadczasowymi produktami - starzeją się, trzeba więc zadbać o to, aby odświeżany produkt się sprzedawał. Widać bossowie na zachodzie myślą inaczej. Trudno. Jeśli lubicie **THEME PARK** i **HOSPITAL**, to polecam **CONSTRUCTORA**. Reszta niech się skupi na gwiazdkowych hiciorach.

Brat



PlayStation

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 7

Wydawca: Acclaim
Producent: System 3
Liczba graczy: 1
Termin: Grudzień 98

Wskazują: Memory Card
PSX Mouse

6



GAME BOY®

Tak jest, mamy już kolorowego GameBoya. W Polsce pojawił się w sprzedaży dokładnie 7 grudnia 1998 roku. Są też 3 "launch titles", czyli gry pisane z myślą o wykorzystaniu dodatkowych kolorów. Szkoda tylko, że jeszcze nie ma nowej Zeldy...

GB-Man

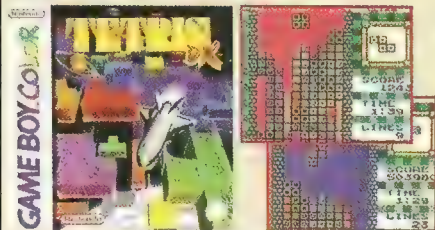
Gameboy Color



Nie ma nic wspanialszego niż przenośna konsola. Wycieczki miejskimi środkami lokomocji przestają być nudne, a każda wizyta u nie lubianej ciotki może stać się ciekawa. A dodajmy do tego możliwość gry w kolorze, to zabawa staje się co najmniej ekscytująca. Obawiam się, że jesteśmy świadkami nowego standardu, a może nawet trendu. Nintendo wie czego potrzebują gracze. Ale do rzeczy. Nowy GameBoy wymiarami prawie się nie różni od standardowego, czyli jest bardzo poręczny i lekki. Centralną część maszyny stanowi ciekłokrystaliczny wyświetlacz. I rzeczywiście generuje obraz w kolorze. GB potrafi wyświetlić 56 kolorów z palety 32000. Gry na tę konsolkę uzyskały nowy wymiar - nawet w pocziwego TETRISA gra się lepiej. Oczywiście producenci muszą swoje dzieła napisać od nowa aby były wyświetlane w kolorze. Natomiast nie ma problemu jeśli chodzi o kompatybilność ze starszym modelem GB. W slot możecie wsadzać stare karty - one także się uruchomią bez zastrzeżeń. W planach wydawniczych firm, już teraz znajduje się ponad 100 tytułów pisanych na KOLOROWEGO GRAJ-CHŁOPCA. Więc zabawę macie zapewnioną na parę

dobrych lat. Usprawniono także zasilanie GB COLOR - dwie baterie paluszki wystarczą wam na kilkanaście godzin intensywnego grania. Oczywiście w konsoli zamontowano mały głośniczek wraz z regulacją głośności. Pomyślano także o jeszcze jednej rewelacyjnej rzeczy. Możecie zlinkować konsole, za pomocą specjalnego kabla. Wyobraźcie sobie jakie niesamowite korzyści to przynosi. Połączone mogą być wszystkie modele konsoli: GB, GB COLOR oraz GB POCKET. Odjazd! Musimy tylko poczekać na odpowiednie gry. W maszynie możemy zauważyć kilka wyjść. Jedno z nich to EXT (służy do linkowania), kolejne to PHONES (jak matka wrzaśnie, że przeszkadzasz jej oglądać telewizję to weź słuchawkę ojca i wepnij je) oraz wyjście zasilacza (dla tych co żałują baterii i lubią być przykuci do ściany z kontaktem). Zbliży się Gwiazdka, naciągnijcie rodziców na ten upominek. W domu u mnie stoi PSX i N64 ale obie są wyłączone. Kolorowego zabieram ze sobą wszędzie, nawet do wanny (szkoda czasu, a myć się trzeba), tylko uważajcie bo jak konsola wpadnie do wody to już nie ma siły, żeby był z niej jakikolwiek użytek. Gorąco polecam.

Tetris DX



To jest dopiero prawdziwa nieśmiertelność. Hit sprzed dobrych 16 lat jest ciągle odświeżany. Ale szczerze mówiąc jest to zjawisko całkowicie zrozumiałe jeśli chodzi o TETRISA. Sam zresztą jak odebrałem GB do testowania, zaległem w redakcyjnym kącie. Układanie klocka wciąga bardziej niż jakiś tam mizerny klon TOMB RAIDERA. Nowa wersja nie różni się prawie wcale od oryginału, bo w sumie nie ma tu nic nowego do wymyślenia. Spadające klocki należy tak dopasować aby stworzyły nieprzerwaną linię.

Wtedy odpowiednio ułożone w poziomie klocki znikają, a zarazem pole gry i manewrów się zwiększa. I tak w nieskończoność, aż schranicie sprawę i nie będzie miejsca na nowe klocki. TETRIS w kolorze jest bardziej zachęcający. W tle przygrywa nam muzyczka, i nawet się nie obejrzyście jak minie wam wieczór. I uważajcie, jeśli jedziecie autobusem, to przystanek na pewno zostanie przegapiony. A nie daj Boże niech dorwie zabawę despotyczny tata albo histeryczna siostra...przepadliście.

Pocket Bomberman



"Jeśli na nowo powstałą platformę, jedną z pierwszych 20 gier nie będzie BOMBERMAN to nastąpi koniec ery konsol". Mam nadzieję, że nie wykrakałem. POCKET jest wersją BOMBERMANA przekonwertowaną z starego GB. To dobrze, bo muszę przyznać, że gra się wybornie. Nareszcie nie trzeba zgadywać jaki kolor mają drzewka w lesie oraz klocki czy drzwi. Wszystko jest bardziej przejrzyste. I tak mamy do przebrnięcia 5 światów,

każdy zawiera po pięć leveli. Naszym zadaniem jest wykończenie wszystkich wrogów, poprzez ich umiędzynawienie wysadzenie oraz odnalezienie wyjścia. Na planszy oprócz przeciwników jest mnóstwo przeszkadzajek. Łańcuchy, które się związają po wysadzeniu, drzwi obrotowe, które należy odpowiednio ustawić oraz wiele różnych platform, które wyznaczają nam drogę. Dla fanów wybuchowego gościa jest to pozycja godna uwagi, a i wszyscy inni powinni mieć radochę z grania przez parę wieczorów.

Game&Watch Gallery 2



Jest to pozycja dla osób, które chcą mieć kilka gier na jednym cart'cie. Takie rozwiązanie ma swoje zalety i wady - wiadomo, że gry będą bardzo uproszczone. Mamy do wyboru pięć gier - są to tytuły znane nam z pierwszych przenośnych elektronicznych maszynek. Pierwsza z nich polega na łąpaniu spadochroniarzy, którzy szybują prosto do oceanu. Dzielnym Mario w łódce musi ich wszystkich wyłapać. W kolejnej pozycji także Mario występuje

w roli głównej. Unikając spadających młotków musi pozbierać wszystkie bonusy na planszy. Trzecia gra opowiada o losach królowej, która w kuchni musi uchronić przed upadkiem artykuły spożywcze, które kucharz złośliwie wyrzuca w górę. Czwarta pozycja to niszczenie much, które chcą zniszczyć jajka, a piąta to DONKEY KONG czyli omijając beczki dostać się do góry. Gry są zbyt proste i mogą rozbawić co najwyżej 4-5 letnie dziecko. Pomysł są stare i w nowym wcieleniu nie wyglądają bardziej zachęcająco.

CRASH BANDICOOT
TRZECI to w tej
chwili jedna
z najlepszych,

jeśli nie najlepsza
trójwymiarowa
platformówka na
PlayStation.

Szkoda, że autorzy
nie zdecydowali się na
wprowadzenie pełnego
trójwymiaru, rozumiemy
jednak ich intencje -
z tym gra urosłaby
do miana poważnej
przygodówki, a według
niepisanego nakazu Sony
CB3: WARPED ma być grą
prostą, lekką i przyjemną.
Co nie znaczy, że nie
rozbudowaną.
Oto wszystko,
co o niej wiemy...



txt Brat

■ TOAD VILLAGE ■

Kryształ - ten level to zwykła rozgrzewka przed czekającymi cię przeszkodami.

Śmiało bñij do przodu, uważaj tylko na gości z wielkimi mieczami oraz na żaby.

Te ostatnie proponuję niszczyć z naskoku.

Gem - Zdobycie zwykłego gemu nie powinno stanowić dla ciebie problemu. Musisz zebrać 42 skrzynki, na szczęście żadna z nich nie jest ukryta.

Time Trial - także prosta sprawa.

Na przejście masz dużo czasu. Skup się na skrzyniach, które dają ci dodatkowe sekundy. To klucz do sukcesu.

■ UNDER PRESSURE ■

Kryształ - pod wodą sterowanie kurokradem wcale nie jest takie proste. Jeśli będziesz chciał aby lišek dostał chwilowego przyspieszenia naciśnij iks, to może ci pomóc w wielu sytuacjach. Najbardziej niebezpieczne są podwodne bomby oraz mureny schowane w swoich norach.

Gem - do znalezienia jest zwykły gem.

Musisz zebrać 92 skrzynki, niektóre z nich dostępne będą gdy rozwalisz krzaki na dnie za pomocą łodzi podwodnej.

Time Trial - tu już musisz się trochę wyteżyc.

Potrzebne będzie opanowanie, ponieważ spie- sząc się niejednokrotnie stracisz kontrolę nad Crashanem.

■ ORIENT EXPRES ■

Kryształ - tutaj po raz pierwszy do akcji wchodzi Coco. Będzie ona ujeżdżała ślicznego tygrysa. Zauważ, że przeszkody będą pojawiać się zawsze w tym samym czasie, więc łatwo nauczyć się jak musisz ustawić bohaterkę aby uniknąć zderzenia. Np. zapamiętaj, jak lecą smoki, one mają zawsze ten sam układ.

Gem - na tym levelu wystąpią pierwsze ukryte skrzynie. Znajdują się one na drugim tunelu. Gdy dotrzesz do tego jakby wiaduktu, nie leć pod nim tylko rozpędź się (R1), odbij się od gościa tuż przed mostem i wskocz na niego. Teraz musisz rozwalić ukryte boxy. Wszystkich skrzyń jest przed tobą 51. Bądź uważny czasami możesz się nie wyrobić z rozbiem wszystkich skrzyń. Gdy będą one stały w kwadracie 2X2 wjedź w ich sam środek, a zdejmiesz cztery.

Time Trial - tutaj zwykłe przejechanie levelu nic nie da. Musisz się wysilić i pobiec trochę szybciej. Użyj do tego klawisza R1.

■ BONE YARD ■

Kryształ - tu mogą wystąpić pierwsze trudności z ukończeniem poziomu.

Na początku biegnij przed siebie co tchu, uważając żeby nie dogoñił cię Dino. Ponieważ widoczność jest bardzo słaba, zaufaj jabłkom, one wyznaczą ci ścieżkę. Unikaj nitro, każdy kontakt z tymi skrzyniami kończy się śmiercią.

Gem - tutaj do zdobycia są dwa zwykłe gemy. Do zebrania jest 66 skrzyń, część z nich jest ukryta na sub-levelu, do którego zaprowadzi cię czerwony gem. Ale najpierw musisz go zdobyć więc wróć tu gdy go będziesz miał. Gdy będzie cię gonił Dino nie przejmuj się skrzyniami, potwór sam je rozbije, wyręczając cię z kłopotu. Drugi gem dostaniesz w nagrodę za przejście cholernie trudnego ukrytego poziomu (potrzebny jest czerwony gem).

Time Trial - do przechodzenia tej części nawet nie jest zabieraj, jeśli nie masz butów szybkości dających niezły speed. Zdobędziesz je dopiero po rozwaleniu Cortex'a.

■ MAKIN' WAVES ■

Kryształ - tu znowu wchodzi do akcji Coco. Zasiadając na skuterze wodnym musi dostać się do góry Cortex'a. Uważaj na bomby, niby nie są groźne, ale się delikatnie poruszają na boki, co momentami może bardzo mylić. Ważne jest, żebyś opanował skocznie oraz szybkie reagowanie maszyną wodną.



Gem - jest do znalezienia jeden przezroczyty kryształ. Zdobędziesz go po rozbiciu 37 skrzyń. Żadna z nich nie jest ukryta.

Time Trial - prosta sprawa. Gaz do dechy i jedź. Rozbij jak najwięcej skrzynek z cennym czasem.

■ GEE WIZ ■

Kryształ - bñij do przodu. Uważaj na czarnoksiężnika. Proponuję zaatakować go naskokiem. W ten sposób unikniesz trafienia magicznym pociskiem.

Gem - do zdobycia jest zwykły gem. Po rozbiciu 100 skrzynek, będzie twój. Nie ma ukrytych leveli ale pamiętaj o detonacji wszystkich nitro.

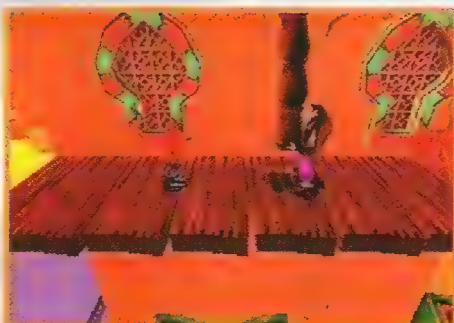
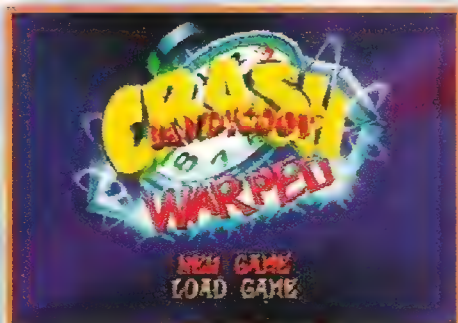
Time Trial - tu także sprawa jest mało skomplikowana. Bez utraty życia musisz dojść do końca, prawie w ogóle nie zwalniając.

■ HANG'EM HIGH ■

Kryształ - ukończ level uważając na gości na latających dywanach. Najlepiej rozwalić ich wirkiem. Także bardzo groźni są kołesie z mieczami, atakuj ich tylko wtedy gdy będą odwrócony tyłem do ciebie.

Gem - do znalezienia dwa gemy. Pierwszy z nich zdobędziesz po rozbiciu 96 skrzynek i





zdetonowaniu nitro. Natomiast specjalny żółty kamień jest dostępny na sub-levelu. Wejście do niego znajduje się w ukrytym warp-roomie.

Time Trial - śmiało biegnij do przodu. Najlepiej by było gdybyś biegł tak, aby nie mieć przestojów (czekać na dywan albo skakać po trampolinach zbyt długo). Wtedy pokonasz czas.

■ HOG RIDE ■

Kryształ - przed tobą wyścig z jakimiś dziwnymi Presley'ami. Na początek mała rada. Tuż przed zapaleniem się zielonego światła daj gazu, a ruszysz dużo szybciej. W bardzo ostre zakręty wchodzi bez dodawania gazu ale także bez hamowania. Korzystaj z przyspieszaczy i nie bój się że stracisz kontrolę nad motocyklem.

Gem - zdobycie gemu na tym levelu to bardzo prosta sprawa. Jedź powoli i rozbijaj wszystkie skrzynki, nie przejmuj się, że dojedziesz ostatni.

Time Trial - musisz po prostu pojechać wyjątkowo szybko, korzystaj ze skrzynek czasowych.

■ TOMB TIME ■

Kryształ - dosyć trudny poziom. Uważaj na krokodyla wyskakującego z dołu oraz na wystrzeliwane z dziur zatrute strzałki. Nie wchodzić w pola oznaczone na jasno snopem światła.

Gem - do zdobycia są dwa przezroczyste gemy. Pierwszy zdobędziesz gdy będziesz miał fioletowy kamień.

Wtedy pójdziesz na rozwidleniu w lewo, a otworzy się wielka brama, za nią zdobędziesz gem i ukryte skrzynki. Potem wróć do właściwej ścieżki i zbierz resztę skrzynek i drugi gem.

Time Trial - przydadzą ci się buty szybkości, bez nich masz małe szanse na dobry czas.

■ MIDNIGHT RUN ■

Kryształ - znowu Coco dosiada tygrysa i musi przejechać mur chiński. Uważaj, tym razem jest dużo więcej przeszkód oraz jest mniej miejsca na manewry.

Gem - po rozbiciu 35 skrzynek zdobędziesz kamień. Na drugim wiadukcie znajdują się ukryte skrzynki, wskocz na niego aby je rozbicić.

Time Trial - tak, jak za pierwszym razem, przejechanie poziomu nic nie da. Musisz rozpedzić tygrysa, uważaj - nie będzie łatwo.

■ DINO MIGHT! ■

Kryształ - uważaj na twoje zważowane odbicie. Atakuj tylko wtedy gdy nie będzie wirowało. Wielkie jeziora lawy także są niebezpieczne. Jak zobaczysz wielkie jajo, poczekaj aż wykluje się z niego mały dino. Możesz go dosiąść.

Gem - do zdobycia są dwa przezroczyste kamienie. Pierwszy z nich zdobędziesz po

ukończeniu sub-levelu. Prowadzi do niego żółty kryształ, więc wróć tu, gdy będziesz już go miał. Aby zdobyć drugi, musisz rozwalić 112 skrzynek, część z nich znajduje się na ukrytym poziomie.

Time Trial - ponownie potrzebne ci będą buty szybkości. Korzystaj z prądów wodnych aby szybciej biec, i jak najdłużej utrzymaj się na grzbiecie małego dinozaura ponieważ jest szybszy od ciebie.

■ DEEP TROUBLE ■

Kryształ - uważaj na mureny, niebezpieczne są także czerwone ryby, ponieważ występują w dużych ilościach. Niebezpieczne są także sztuczne wiry, wciągają gorzej niż bagno.

Gem - bardzo ważny poziom, do zdobycia kamienie przezroczyste i czerwony.

Przezroczysty zdobędziesz gdy zbierzesz 83 skrzynki. Część z nich jest w ukrytej części.

Gdy dotrzesz do momentu, gdy drogę zablokują

mniej więcej na środku levelu.

Time Trial - aby osiągnąć dobry wynik, musisz uniknąć przestojów tzn. nie czekaj aż dywan podłoci, tylko wskakuj na niego jak najszybciej, to samo tyczy się skakania po trampolinach.

■ ROAD CRASH ■

Kryształ - znowu masz do pokonania siedmiu Presley'owców. Swoim komarkiem musisz wyprowadzić ich wszystkich. Uważaj na wozy policyjne i dziury za drewnianymi znakami.

Gem - do zdobycia jest jeden. Jedź powoli i rozwalaj skrzynie. To nie jest trudne.

Time trial - rozbij skrzynki z dodatkowymi sekundami i wykorzystaj wszystkie pola przyspieszające.

■ DOUBLE HEADER ■

Kryształ - ukończ level mając baczenie na stwory z podwójnymi głowami. Możesz je

pokonać za pomocą podwójnego skoku(trudne) albo przejść obok nich, gdy machną już maczugą.

Gem - zbierz wszystkie 91 skrzyń. Nie ma żadnych ukrytych.

Time trial - potrzebujesz butów przyspieszających aby uzyskać dobry wynik. Wróć do tego levelu gdy pokonasz Cortex'a.

■ SPHYNXINATOR ■

Kryształ - level jest trudny. uważaj na gości, którzy mają miotacz ognia. Zabij ich w momencie gdy odwrócą się w inną stronę. Pierwszy skręt w lewo to podpucha więc się nim nie przejmuj.

Gem - są dwa przezroczyste gemy do zebrania. Pierwszy uzyskasz zbierając 105 skrzyń. Część z nich jest ukryta. Aby je odkryć na samym początku

ci metalowe skrzynie i TNT, popłyn w górę. Pod sam koniec levelu naciśnij wykrzyknik i wróć do zablokowanego przejścia. Wysadź TNT i płyn dalej. Zbierz wszystkie skrzynie, czerwony gem i wyjdź drugim portalem.

Time Trial - bardzo trudny do uzyskania czas. Jak najdłużej korzystaj z podwodnej łodzi, a w momentach, gdy nie będziesz jej miał naciskaj iks.

■ HIGH TIME ■

Kryształ - uważaj na gości rzucających koktajlami Mołotowa. Skakanie po platformach także nie będzie łatwe.

Gem - do zdobycia są dwa. Pierwszy, przezroczysty zdobędziesz po rozwaleniu wszystkich skrzynek, nie ma żadnych ukrytych. Natomiast drugi, fioletowy będzie dostępny w momencie, gdy ukończysz sub-level. Aby do niego się dostać, musisz jednym życiem dojść do platformy z trupią czachą. Znajduje się ona

levelu więc cofnij się do tyłu. Drugi gem dostaniesz po ukończeniu sub-levelu. Dostaniesz się do niego za pomocą niebieskiego gemu, więc jeśli go nie masz, to wróć tu później.

Time trial - aby uzyskać dobry wynik niezbędne będą buty szybkości. Sorry...

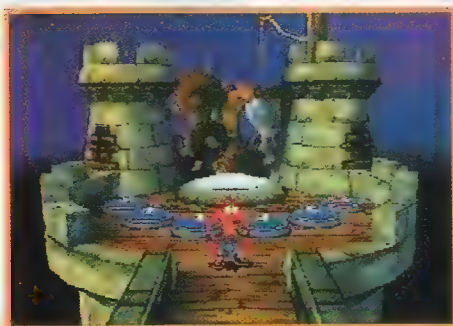
■ BYE BYE BLIMPS ■

Kryształ - Coco ma do rozwalenia siedem Zeppelinów. Swoim dwupłatowcem musisz je zestrzelić. Gdy będziesz ostrzeliwany przez wrogie samoloty, wciśnij kwadrat aby wydostać się z zasięgu broni przeciwnika. Rozbijaj także skrzynie oznaczone czerwonym krzyżem, dostaniesz dodatkową energię.

Gem - rozbij wszystkie skrzynie, 0 a potem zestrzel Zeppeliny.

Time trial - sprawa jest dosyć skomplikowana, ponieważ nie ma skrzynek z dodatkowym czasem. Dlatego skup się tylko na Zeppelinach - im szybciej je zestrzelisz tym lepszy wynik.





■ TELL NO TALES ■

Kryształ - Coco ponownie zasuwa skutermem wodnym. Level, na którym musisz uważać na wystrzeliwane z armat kule.

Gem - musisz zebrać wszystkie skrzynie. Część z nich jest ukryta. Mniej więcej na środku levelu będzie małe rozgałęzienie w prawo (po stronie żółtych boi) niedaleko statku. Tam rozbij dodatkowe skrzynie i wróć na główną trasę. Pod koniec musisz z wysoku zdetonować nitro, inaczej nie dostaniesz się do wyjścia.

Time trial - nie wolno ci się zatrzymywać. Koniecznie rozbij jak najwięcej skrzynek z sekundami, tutaj jest ich wyjątkowo wiele.

■ FUTURE FRENZY ■

Kryształ - level osadzony w realiach bazy kosmicznej. Uważaj na wszystkie latające świecidełka i roboty. Jeśli będziesz ostrożny nie powinieneś mieć problemów.

Gem - do zdobycia są dwa. Musisz zebrać wszystkie skrzynie, niestety duża ich część znajduje się w ukrytej części levelu. Droga do niego prowadzi przez level w ukrytym WARP ROOM. Zobacz akapit SECRET WARP ROOM.

Time trial - wszystkie platformy musisz jak najszybciej pokonać. Pamiętaj, nie ma żadnego ociągania!

■ TOMB WADER ■

Kryształ - trudnościami na levelu będą baseny z wodą. Musisz poczekać aż woda obniży swój poziom i dopiero ruszać. Uważaj także na gości z tarczami. Jedyny sposób na ich pokonanie to wykonanie podwójnego skoku, i zawróć.

Gem - są dwa do znalezienia. Przezroczysty zdobędziesz gdy zbierzesz wszystkie skrzynki, natomiast niebieski uzyskasz po ukończeniu sub levelu. Zaprowadzi cię do niego platforma z trupią czachą. Aby była aktywna, musisz do niej dojść za pierwszym razem.

Time trial - używaj butów szybkości i skoordynuj swoje działania tak, abyś baseny pokonywał za jednym razem.

■ GONE TOMORROW ■

Kryształ - uważaj na wielkie roboty. Załatwisz je gdy najpierw unikniesz trzech rakiet, a potem walniesz w nie z bazooki.

Gem - są dwa przezroczyste gemy do zdobycia. Najpierw dostań się do zielonego gemu i wejdź na niego. Zaprowadzi cię do sub levelu. Skończ go, rozbij wszystkie skrzynki, naciśnij wykrzyknik i weź kryształ. Drugi zielony kamień wywiezie cię na początek levelu. Tam rozwal skrzynię, która się pojawiła na górze. Jest jeszcze jedna pułapka. Po środku levelu pojawiły się dwie skrzynie pod mostkiem. Aby je rozbic musisz zdetonować TNT, chyba że zrobiłeś to wcześniej (tym samym straciłeś szansę na kryształ, musisz zaczynać level od początku).

Time trial - wróć tu gdy będziesz miał buty. Poza tym nie ignoruj skrzyń z dodatkowym czasem. Śpiesz się ale rozważnie.

■ ORANGE ASPHALT ■

Kryształ - znowu na swoim motorku musisz pokonać Elvisów. Tym razem będzie trudniej. Jedziesz nocą, uważaj na jadące z naprzeciwka



wozy policyjne. Zakręty bierz na luzie, bez hamowania i gazu.

Gem - tu jest prościej. Jedź wolniej i zbieraj skrzynie.

Time trial - niestety skrzyń z bonusowym czasem jest niewiele, dlatego wykorzystaj absolutnie wszystkie platformy przyspieszające.

■ FLAMING PASSION ■

Kryształ - na tym levelu jest bardzo wielu wrogów. Goście z koktajlami będą po prostu wszędzie. Używaj bazooki, ona powinna rozwiązać wszystkie twoje problemy.

Gem - są dwa do zdobycia. Przezroczysty zdobędziesz po zebraniu wszystkich skrzyń. Nie ma żadnych ukrytych. Natomiast zielony, będzie dostępny po ukończeniu trudnego sub-levelu. Aby się nań dostać za pierwszym razem dojdź do platformy z trupią czachą.

Time trial - tutaj szybkość nie jest taka ważna. Istotne jest abyś wszystkie platformy, dywany i trampoliny zaliczył płynnie, bez zbędnej straty czasu.

■ MAD BOMBERS ■

Kryształ - Coco musi rozwalić pięć starych dwupłatowców. Pamiętaj o obracaniu samolotem w przypadku zagrożenia.

Gem - rozbij skrzynie, a potem zniszcz samoloty.

Time trial - znowu trudna sprawa, na levelu nie ma żadnych skrzynek z bonusowym czasem. Skoncentruj się tylko na samolotach.

n BUG LITE n

Kryształ - musisz się spieszyć. Gdy zniknie światło, weź świecącego owada i biegnij do przodu. Jeśli nie będziesz się zatrzymywał powinno ci się udać.

Gem - pierwszy jest do zdobycia po zniszczeniu wszystkich skrzyń. Drugi zdobędziesz po ukończeniu sub-levelu.

Prowadzą do niego gemy wszystkich kolorów.

Time trial - buty szybkości będą niezbędne. Dopiero gdy będziesz je miał, możesz tu wrócić.

- SECRET WARP ROOM -

Po rozwaleniu Cortex'a na środku głównego pokoju wyrośnie platforma. Wskocz na nią, a dostaniesz się do pięciu dodatkowych leveli.

■ SKI CRAZED ■

Gem - zdobędziesz go gdy zbierzesz wszystkie skrzynie. Nie ma ukrytych.

Time trial - zasuwał do przodu ile wlezie. Rozbij większość skrzyń z bonusowym czasem.

■ HANG'EM HIGH ■

Wejście do sub levelu podstawowej części

HANG'EM HIGH. Tu zdobędziesz żółty gem.

Musisz mieć odpowiednią liczbą krzyży aby móc w ogóle rozpocząć ukryty poziom.

■ AREA 51? ■

Gem - do zdobycia są dwa. Pierwszy zdobędziesz za zwycięstwo nad ufokami.

Na swoim motorze musisz bezbłędnie pokonać wszystkie zakręty i wykorzystać wszystkie platformy przyspieszające. Drugi zdobędziesz po

BOSSOWIE

Głównych maciocieli jest pięciu i są całkiem trudni. W nagrodę za pokonanie każdego z nich otrzymasz którąś z dodatkowych zdolności.

TINY TIGER

Uważaj na lwy, które będą próbowały cię pożreć. Tygrys w pewnym momencie zeskoczy z trybuny i spróbuje cię dorwać. Gdy się zmęczy zawiruj, a dostaniesz drania. Po trzykrotnie udanej akcji dostaniesz zdolność skoku na brzuch. Pozwala ona na rozwalanie metalowych skrzyń.

DINGO DILE

Łobuz otoczy się trzema rzędami kryształów. Gdy je rozwali swoim miotaczem podejdź do niego i zawiruj. Akcję musisz powtórzyć trzykrotnie. Po wygranej walce dostaniesz zdolność podwójnego skoku. Gdy będziesz w powietrzu naciśnij iks, a wybijesz się jeszcze wyżej.

NETROPY

Uważaj na jego strzały. W pewnym momencie utworzy się ścieżka do platformy z TROPY. Jak najszybciej podbiegnij do niego i zawiruj. Akcja musi być powtórzona trzykrotnie. Po zwycięstwie otrzymasz zdolność dłuższego wirowania. gdy będziesz się kręcił wciśnij kółko, a lis rozpedzi się jeszcze bardziej. Dzięki tej zdolności możesz się dłużej utrzymywać w powietrzu.

N. GIN

Strzelając z lasera rozwal robotowi ręce, dwie wieżyczki i środkową wyrzutnię pocisków. W drugim wcieleniu maszyny będziesz miał więcej roboty. Zniszcz wszystkie wieżyczki, dwa lasery po bokach i jeden na dole. Zdolność, którą uzyskasz to bazooka!!!! Aby jej używać wystarczy przytrzymać L1.

N. CORTEX

Ostatni z bossów. Unikaj walczących masek i skup się na doktorku. Gdy wystrzeli z siebie miny, podbiegnij do niego szybko i zawiruj. Potem wirując musisz go wrzucić do studni pośrodku areny. Akcję powtórz trzykrotnie. Jako zdolność uzyskasz buty szybkości. Teraz Crash może dwa razy szybciej biegać, używając klawisza R2.

zebraniu wszystkich skrzyń, pamiętaj, jedź wolno.

Time trial - musisz pojechać tak, jakbyś zdobywał pierwszy gem.

■ FUTURE FRENZY ■

Wejście do sub-levelu podstawowej części FUTURE FRENZY. Musisz mieć odpowiednią liczbę krzyży.

■ RINGS OF POWER ■

Gem - będziesz latał dwupłatowcem pomiędzy pierścieniami. Aby ukończyć wyścig i zdobyć pierwszy gem musisz pokonać inne samoloty wyprzedzając je, a przy tym nie pomijając żadnego pierścienia. Drugi gem będzie twój po rozbiciu skrzynek.

Time trial - kluczem do sukcesu jest obrócenie samolotem w momencie przelatywania przez pierścienie. Maszyna wtedy bardzo przyspieszy.

Tips & Tricks

Tomb Raider 3

■ Wszystkie sekrety i klucze

Podczas gry wstukaj: L2x5, R2, L2x3, R2, L2, R2, L2x2, R2, L2x2, R2, L2x2.

■ Wszystkie bronie, Medkity, Flary i kryształy

Podczas gry: L2, R2x2, L2x4, R2, L2, R2x2, L2, R2x2, L2x2, R2, L2x2, R2.

■ Przejście do następnego poziomu

Podczas gry wstukaj: L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2.

■ Racetrack Key

Aby go zdobyć, wstukaj w domu Lary: R2, L2x3, R2, L2x6, R2, L2x5, R2, L2x2.

■ Sekretne pomieszczenie - muzeum - w domu Lary

Gdy wejdiesz do jej domu, udaj się do basenu. Poszukaj dobrze, a znajdziesz przycisk. Wciśnij go, a otworzą się drzwi w głównej komnacie - znajdziesz tam kolejny przycisk. Wciśnij go, szybko się obróć i biegnij jak szalona do pokoju po drugiej stronie. W środku znajdziesz przedmioty, które Lara przywiozła ze swoich podróży.

■ Piwnica w domu Lary

Udaj się do biblioteki. Gdy Lara wejdzie przez drzwi, zobaczysz dwie szafy z prawej strony. Podejdź do tej z lewej strony i wciśnij przycisk akcji. Lara wyjmie jedną z książek - zagaśnie ogień pozwalając jej na wspięcie się przez kominek. Wchodząc na szczyt znajdziesz się w dwupoziomowym pokoju, z przyciskiem na górnym poziomie. Odciągnij bloki z drogi, a zobaczysz przejście. Teraz odpal ten przycisk i szybko biegnij otwartym przed chwilą przejściem i w dół, do głównego pomieszczenia w domu a potem do piwnicy. W drugim pokoju znajduje się akwarium, a w nim klucz do "Race Course!". Aby go wziąć, podciągnij środkowy blok w drugim pomieszczeniu.

■ Flary w domu Lary :)

Wciśnij przycisk obok łóżka Lary, a znajdziesz tam 2 flary.

C: The Contra Adventure

■ Nieskończone bomby

Na ekranie tytułowym wystukaj: Kwadrat, Kwadrat, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Kwadrat, Trójkąt. Jeśli wszystko jest OK, usłyszysz dźwięk.

Twisted Metal 3

■ Ataki specjalne dostępne podczas walki dla każdego:

Freeze Missile - Lewo, Prawo, Góra

High Jump - Góra, Góra, Lewo

Rear Fire - Lewo, Prawo, Dół

Nietykłość - Góra, Dół, Lewo, Prawo

■ Sekretny Poziom - Warehouse

Na ekranie Password wystukaj:

Góra, Góra, Góra, Lewo, Lewo.

Wrócisz do menu. Wybierz tryb

deathmatch, pojazd i dowolną arenę.

Jatka rozegra się właśnie w Warehouse!

■ Wszystkie samochody

Na ekranie password ALLVID

Xtreme-G 2

Raz wpisane kody odpalają cheat, drugi raz - deaktywują. Kody wpisujemy jako linie gracza!

■ Blurry Mode

Wpisz się jako FLICK

■ Widok z góry - MicroMachines!

Wpisz się jako SPYEE

■ Obracająca się kamera

Wpisz się jako SPIRAL

■ Super Prędkość

Wpisz się jako XXX

■ Tron Mode

Wpisz się jako NEUTRON

■ Tryb Brzydoty

Wpisz się jako PIXIE

■ Nieskończone Nitro

Wpisz się jako NITROID

■ Nieskończone tarcze i energia

Wpisz się jako XCHARGE

■ Nieskończone bronie

Wpisz się jako MISTAKE

■ WIPEOUT MODE

Wpisz się jako 2064

■ Wireframe Mode

Wpisz się jako LINEAR

Dopiero te kody wpisujemy na

ekranie password:

■ Venom Superbike

Wpisz kod 868QCMH3H9HT

■ Wasp Superbike

Wpisz kod 55Hz1MH3H9H1

■ Wipeout Mode

CoolBoarders 3

Kody należy wpisywać jako nazwę turnieju.

■ Wszystkie Trasy:

■ Wszyscy Boarderzy

■ Wielkie Głowy

■ Director's Cut

wonitall

open_em

bigheads

showpos

UWAGA: Gdy wpiszesz kod na wielkie litery, możesz je zmniejszać i powiększać przyciskami L1 i R2!

Asteroids

■ Klasyczne Asteroids

Aby zagrać w klasyczne, wektorowe asteroidy musisz przebić się przez pierwszą misję, aż do poziomu 15. Teraz graj dalej, ale uważaj na zielony wektorowy meteoroid pędzący po ekranie. Zestrzel go! Przejdź jeszcze ten poziom, zapisz grę i masz już nową opcję w menu. Klasyczne, wektorowe Asteroids.

Fifth Element

■ Cheat menu i wybór poziomu

W głównym menu wystarczy wstukać: L1, L2, R2, R1, Select, Start

Duke Nukem TTK

■ Zakończenie gry

Trzymaj L2 + R2 i wstukaj: Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko, Start

Rogue Trip

Kody wstukiwać na ekranie Password

■ Boss Battle - Big Daddy

Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko, R2, R2

■ Boss Battle 1

Kółko, R2, R1, Kwadrat, L1, R2

■ Boss Battle 2

Kółko, Kółko, L2, L1, Trójkąt

■ Więcej Powerupów

L1, L2, Kółko, L1, R1, Kwadrat

■ Film Duke Nukem: Time to Kill

Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, Trójkąt, Trójkąt.

■ Extra Pancierz

R1, Trójkąt, R1, Trójkąt, L1, Kwadrat

■ Poziom Funtopia

X, Kółko, L2, X, Lwadrat, L1.

■ Nieskończony skok

Kółko, Kwadrat, R2, X, Trójkąt, R2.

■ Nieskończone Turbo

Kwadrat X, O, Trójkąt, R1, R2.

■ Graj jako Goliath

Trójkąt, L1, R1, X, L2, L2.

■ Graj jako Nightshade

R1 R2 L1 L1 X O.

■ Graj jako Helicopter

L1, Trójkąt, R2, Trójkąt, Trójkąt, R1.

■ Graj jako Alien

R1, Kwadrat, X, Kwadrat, L2, O

Body Harvest

■ Wszystkie Bronie

Wpisz swoje imię jako ICHEAT i rozpocznij grę. Teraz wstukaj: A, Prawo, C-Dół, C-Prawo, C-Góra, A, Lewo.

■ Łatwiejsza i trudniejsza gra

Wejdź do wyboru poziomu trudności i wybierz Easy. Teraz nawalaj Lewo kilkanaście razy, aż pojawi się opcja Very Easy. Podobnie postępuj z Hard i

jeśli chcesz grać na Very Hard.

■ Grube nogi?

Najpierw podaj swoje imię jako ICHEAT i rozpocznij nową grę. Teraz wstukaj Lewo, A, Prawo, Dół aby dać obcym grube nogi.

■ Mocniejsze bronie

Tradycyjnie wpisz się jako ICHEAT i zacznij nową grę. Teraz wstukaj C-Dół, C-Góra, Góra, Z, Z, Lewo, C-Prawo.

■ Mutant Alien

Podaj swoje imię jako ICHEAT i rozpocznij nową grę. Teraz wstukaj: C-Dół, Góra, Z, Z, C-Prawo, Prawo. Pojawi się mutant -zabij go, a dostaniesz 1500 punktów i ocalisz 6 ludzi

■ Surrealizm

Wpisz się jako ICHEAT i podczas nowej gry walnij: C-Dół, Góra, Prawo, Prawo, C-Prawo, A, Lewo.

Ninja - Shadow of Darkness

■ Nietykłość

Podczas gry wciśnij Start i wstukaj: L1, L2, L1, L1, L1, L2, L2

■ Da Sword

W głównym menu wystukaj: Lawo, Prawo, Prawo, Góra, X, X, Kwadrat

■ Wybór Poziomu

Gdy gra będzie się ładować, pojawi się napis informujący o sprawdzaniu karty pamięci. Wtedy szybko wystukaj: L2, L2, R2, R2. Zacznij nową grę - będziesz mógł wybrać level.

Colony Wars Vengeance

■ Kody należy wpisywać na ekranie password.

Blizzard Praktycznie wszystko

Stormlord Wyłącza kody

Vampire Nietykłość

Tornado Wszystkie bronie

Dark Angel Laser się nie przegrzewa

Chimera Nieskończona broń

Avalanche Max dopalacza

Hyrda Kupa forsy

Thunderchild Wszystkie statki

N2O

■ Firewall Cheat

■ Weapons Cheat

■ Nieskończone życia

■ Otwiera levele

■ Dodatkowy Statek

■ Bonusowe poziomy

■ Efekt Wody

XXSXXXTT

SXCSXSCS

CXXTSTSC

STCTXTSX

XXXSTCXT

SSSTCTSS

CXSTTCTC

Wreckin' Crew

■ Wszystkie bonusy

Na ekranie password wystarczy wystukać:

Kółko, Kółko, Kwadrat, Trójkąt,

Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat,

X, Kółko, Kółko, Kółko, Trójkąt,

Kwadrat, Kwadrat, X

F-Zero X

■ Otwiera wszystko!

Na ekranie wyboru trybu gry wciśnij: L, Z, R, C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Prawo, Start. Usłyszysz dźwięk...

F1 World Grand Prix

■ Galeria samochodów

Wejdź do Exhibition Mode i wybierz kierowcę oznaczonego jako "Driver Williams". Zmieni jego nazwisko na "Museum". Pojawi się nowa opcja.

■ Max akceleracja

Gold Driver, Manual, Jedyńka

KS

cricky cricky cricky!

Medieval *PAL*

Cheat Menu

Zapauzuj grę, przytrzymaj L2 i wstukaj Dół, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Dół, Góra, Kwadrat, Trójkąt (DUST TO DUST).

Super Cheat Menu

Zapauzuj grę, przytrzymaj L2 i stukaj: Trójkąt, Kółko, Trójkąt, Kółko, Kółko, Trójkąt, Lewo, Kółko, Góra, Dół, Prawo, Kółko, Lewo, Lewo, Trójkąt, Prawo, Kółko, Lewo, Lewo, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, Kółko, Prawo.

Brave Fencer Musashi

Niekończąca się kasa

W barze wioskowym, który jest otwarty w godzinach 16-02 możesz zagrać hazardowo z gościem o imieniu Macho. Gra kosztuje 100, a każda wygrana pomnaża zysk w sekwencji 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400, 12800, 25600, 51200 i na końcu 102400. Jeśli wygrasz tę ostatnią sumę, Macho nie będzie już chciał z tobą grać. Jeśli wybierze numer mniejszy niż 7, wybieraj wysoko. Jeśli Macho wybierze numer 7 lub wyżej, ty wybierz mniejszą cyfrę. Zawsze zatrzymuj się przy wyniku 51200, aby nie chciał się wycofać. Gdy grasz, czas gry jest zatrzymany.

RUSH 2

Yazda limuzyna

Na ekranie wyboru samochodów wstukaj: Góra, Dół, Lewo, Prawo, Z, Z, C-Góra, C-Dół. Powinienesz usłyszeć dźwięk.

Cheat Menu

Aby dostać się do Cheat Menu, wejdź do ekranu Setup i przytrzymaj razem L + R + Z. Teraz wciśnij wszystkie cztery przyciski C. Jeśli wszystko się udało, usłyszysz dźwięk. Teraz aby wpisywać kody należy najechać kursorem na wybrany i wstukiwać:

Massive Mass

Trzymaj L i R i stukaj C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Prawo.

Killer Rats

Trzymaj L i R i stuknij Z, Z, Z, Z.

New York Cabs

Wstukaj R, L, Z, C-Góra, C-Dół, C-Góra

■ Wskrzeszenie na miejscu wypadku
Trzymaj Z i C-Lewo i wciśnij C-Prawo. Teraz przytrzymaj Z i C-Prawo, a następnie wciśnij C-Lewo.

Frame Scale

Trzymaj Z i C-Dół i stuknij C-Góra, Teraz trzymaj Z i C-Gra i wciśnij C-Dół.

Tire Scaling

Trzymaj Z i C-Left i wciśnij C-Prawo, teraz trzymaj Z i C-Prawo i wciśnij C-Lewo.

Auto-Abort

Szkoło wciśnij C-Góra x4.

Game Timer

Trzymaj Z + C-Dół, Wciśnij C-Góra, teraz trzymaj Z + C-Góra i wstukaj C-Dół.

ROZKODOWANE

GameShark, Action Replay, Password Card, Xploder

MOTO RACER 2

Zawsze wygrasz
800C02E8 0003
800D262E 0002
Gold Cup Super Bike
800123A4 0001
Gold Cup Moto X
80013074 0001
Gold Cup Dual Sport
80013D44 0001
Gold Cup Custom
80010118 0001
Gold Cup Ultimate
80014A14 0001
Wszystkie trasy i tryby
80010040 FFFF
Zatrzymany czas
D30C0330 8000
800C0330 8686
800C8BAC 0000
800C8BB8 0000

MEDIEVIL

Niekończąca energia
E10ED708 0000
800F81AC 012C
Nieskończona forsza
E10ED708 0000
800F82C4 7FFF
Wszystkie bronie
E10ED708 0000
50000F04 0000
800F822C 1000
Wszystkie runy
E10ED708 0000
50000504 0000
800F8268 1000
Wszystkie tarcze
E10ED708 0000
800F82B4 1000
E10ED708 0000
800F82B8 1000
E10ED708 0000
800F82CC 1000
100% Souls Energy
E10ED708 0000
800EE9B4 001F
Dragon Shield
E10ED708 0000
800F82D0 1000
Skull Key
E10ED708 0000
800F8280 1000
Dragon Gem
E10ED708 0000
800F82C8 1000
Witch Talisman
E10ED708 0000
800F829C 1000
Extra Options
800EE76 FFFF

FUTURE COP

Niekończąca energia
50000402 0000
8005891C 0000
Nieskończona amunicja
8006C35C 0000
8006C35E 0000
Wszystkie bronie
8009CE8E 0004
8009CEA2 0004

FORMULA 1'98

Niekończony czas
8003BE88 0000
8003BE8A 0000

TENCHU

KODY DLA RIKIMARU
Max energii level 1
D000E226 800B
8012AD98 0064
Max energii level 2
D000E226 800B
8012FE70 0064
Max energii level 3
D000E226 800B
80130804 0064
Max energii level 4
D000E226 800B
801299DC 0064
Max energii level 5
D000E226 800B
80126CA4 0064
Max energii level 6
D000E226 800B
8012F82C 0064
Max energii level 7
D000E226 800B
80129188 0064
Max energii level 8
D000E226 800B
80123834 0064
Max energii level 9
D000E226 800B
8012E9B4 0064
Max energii level 10
D000E226 800B
8012E958 0064
Wszystkie levele
30010060 000F

KODY DLA AYAME

Max energii level 1
D000E226 800B
8012AC94 0064
Max energii level 2
D000E226 800B
8012FD6C 0064
Max energii level 3
D000E226 800B
80130700 0064
Max energii level 4
D000E226 800B
801298D8 0064
Max energii level 5
D000E226 800B
80126BA0 0064
Max energii level 6
D000E226 800B
8012F728 0064
Max energii level 7
D000E226 800B
80129084 0064
Max energii level 8
D000E226 800B
80123730 0064
Max energii level 9
D000E226 800B
8012E8B0 0064
Max energii level 10
D000E226 800B
8012E854 0064
Wszystkie levele
30010061 000F

NINJA

Nieskończona energia
8006D0BE 0050
Nieskończone pieniądze
8006D064 FFFF
8006D066 05F4
Mnóstwo krwi
8006A338 0001
Wybór poziomu
8006BABC 0001

TOMBI

Nieskończone życia
D00BF93C 046C
8009C470 0103
Nietykalność
D00BF93C 046C
1F8001A4 0008

FIFTH ELEMENT

Nieskończone życia
801FFF46 00FF
Nieskończona tarcza
801FFF96 00FF
800DAD0C 00FF
Bez przeładowania
800DAD48 000A
Energia - Korben
E10E61B8 0000
801EF492 00FF
Energia - Leeloo
E10E61B8 0000
801D4D0A 00FF
E10E61B8 0000
801E673E 00FF
Granaty - Leeloo
801FFF82 00FF
Granaty 2 - Leeloo
801FFF5A 00FF
Wszystkie Elementy
801FFF5C 0001
801FFF5E 0001
801FFF60 0001
801FFF62 0001
Wszystkie Activatory
801FFF70 0001
801FFF72 0001
801FFF74 0001
801FFF76 0001
Keycard Z
801FFF64 0001
Energia ZFX
801FFF66 0001
Flhoston Tickets
801FFF66 0001
Klucz Mondoshawan
801FFF6C 0001
Klucz KeyPass
801FFF6C 0001

WIPEOUT 2097

Nietykalność
800BE51C 011B
800BE520 E955
800BE52C 0126
800BE530 FF60
800BE544 011B
800BE548 E955
800BE554 0126
800BE558 FF60
Zatrzymany czas
80095814 099A

WORMS

Zatrzymany czas
801454AC 0B89
Splitter
80144E5C 0005
Rakiety
80144E54 002
Dynamit
80144E70 002
Miny
80144E74 002

UWAGA! SPRAWDŹ TO!

1 ELBLĄSKI TURNIEJ

TEKKEN 3

REGULAMIN TURNIEJU

1. Zapisy będą przyjmowane od 1.12.1998 do 9.01.1999 osobiście w niżej podanych salonach gier w Elblągu, lub telefonicznie w godz. 21-23 codziennie pod numerem telefonu 055 236 9740 w godz. 10-20.
2. Eliminacje zaczynają się w dniu 09.01.1999 i trwają do 12.02.1999 roku.
3. Finał odbędzie się dnia 13.02.1999 roku. Przewidujemy niespodzianki!
4. Nagrodami w 1 E.T.T.3 są jop pady Dual Shock do PSX'a, bezpłatne karnety o wartości od 50 do 100 zł (każdy) do niżej podanych salonów gier, roczne prenumeraty magazynu NEO PLUS i inne niespodzianki!
5. Pojedyńki między uczestnikami będą toczone równocześnie w dwóch najlepszych elbląskich salonach gier zręcznościowych:

"BLACK JACK"

ul. Wyczółkowskiego 3 (1000m od dworca PKP i PKS) na osiedlu "Za Politechniką Gdańską" w Elblągu - dla wszystkich przyjezdnych spoza Elbląga i południowej części miasta.

"A&D ELEKTRONIC GAME"

ul. Plac Jagiellończyka w Wojewódzkim Ośrodku Kultury w Elblągu - dla uczestników z północnej i centralnej części Elbląga.

6. Zawodnicy będą przyporządkowani sobie przez jawne losowanie we wszystkich etapach turnieju.
7. Przegrani w poszczególnych etapach odpadają z dalszej rywalizacji.
8. Każdy z uczestników odbędzie po 9 walk z losowo wybranym przeciwnikiem, na losowo wybranej manecie (L lub P).
9. Walkę uznaje się za wygraną po 5 zwycięskich rundach.
10. W turnieju będzie można wykorzystać wszystkich zawodników z TEKKEN 3, oprócz Gona i Doktora B, gdyż walki będą przebiegały na automatach, a nie na konsolach. Cios zadany "na bloku" zabiera minimalną ilość energii.
11. W każdym z w/w salonów gier będą znajdowały się po 2 automaty z TEKKEN 3 - treningowy i turniejowy.
12. Cena jednej gry tylko 50 groszy.
13. Zawodnicy podczas walki nie mogą nawiązywać dialogów.
14. Niekulturalne zachowanie lub wypowiedzi uczestników grożą dyskwalifikacją.
15. W przypadku awarii walka będzie przerwana i powtórzona na drugim automacie.
16. Uczestnicy spoza Elbląga posiadają przywilej wyboru terminu swoich walk.
17. Półfinał i finał turnieju odbędą się podczas trwania ferii zimowych.
18. Niestawienie się uczestnika na umówioną walkę bez wcześniejszego uzgodnienia z organizatorami będzie równie dyskwalifikacją.
19. Nad prawidłowym przebiegiem turnieju będą czuwać właściciele w/w salonów gier i ich współpracownicy.

Wszelkie zapytania należy kierować pod num. tel. 055 236 9740

(E) NO COMMENTS

Nie ma co się oszukiwać: podpuścili nas i zachciało nam się w tym roku gry idealnej - gry gier. Kandydat był jeden: METAL GEAR SOLID. Produkt, który miał zaszokować oryginalnością, grywalnością i pomysłem. Zamarliśmy w oczekiwaniu. A kiedy tak wyglądaliśmy mesjasza, tuż pod naszymi stopami nieśmiało wykielkowała konkurencja, pod nic nikomu nie mówiącą nazwą TENCHU.

Do wydania MGSa było już bliżej niż dalej - toteż zachwycając się TENCHU, niejednokrotnie wymykało nam się z szeroko otwartych z podziwu ust: „Patrzcie! Jakże TENCHU jest wspaniałe! Czy wyobrażacie sobie jak wspaniały będzie MGS? Nie próbujcie!”

MGS w końcu wyszedł. NTSC. Rzeczywiście gra wspaniała. Powiada się najlepsza. Z drugiej jednak strony okazało się, że można tej grze postawić kupę całkiem składnych zarzutów: że kuleje realizm, że liniowa, że niespójna logicznie. Możliwość ta została zaraz wykorzystana, a mesjasz dziennikarzy raz jeszcze zabity przez graczy - czyli tych, których opinia liczy się wszakże najbardziej. Konkluzja jednoznaczna - MGS jest grą na dwa, trzy razy. A potem co? Odezwał się jednogłosnie: TENCHU, gra, która wyrosła na MGSie, raz jeszcze wsparła się na nim i rozwinęła skrzydła. Dla wielu okazała się bowiem grą bardziej spójną, lepiej zrobioną, ciekawszą, ładniejszą i bardziej nastrojową. Może więc ona będzie grą gier?

Bo tak naprawdę TENCHU bliżej do realizmu niż MGSowi.

Na pierwszy rzut oka bardziej naturalne zachowanie przeciwników, ciekawsze krajobrazy - nie trzeba bać się tu stwierdzenia, że poziomy są piękne, weźmy chociażby przepiękny piąty poziom z japońskimi ogrodami i domami na wodzie, w plastycznym zimowym krajobrazie - wszystko to sprawiło, że wielu graczy ponownie wróciło z nadzieją do tej właśnie gry. Nie przeszkadzała już prostota scenariusza, która niejednokrotnie dotąd stawiana była na wadze przeciw super-hiper-pokrewnemu scenariuszowi MGSa.

I pewnie wszystko skończyłoby się dobrze, gdyby nie wyszło na jaw, że TENCHU ma także koszmarnie wady. By przejść do szczegółów wystarczy przytoczyć sytuację, gdy atakujemy bossa na końcu danego poziomu: jeśli w chwili ataku jesteś w zbroi, bądź kostiumie upodabniającym do żołnierzy z danego poziomu, to na filmiku poprzedzającym i kończącym walkę rzeczywiście wystąpisz w swoim aktualnym stroju. Z drugiej jednak strony akcja filmików ma miejsce zawsze w tym samym miejscu - siedzibie bossa. Choćby wyciągnął go na hektar poza jego gniazdko i tam zatłukł - filmik końcowy i tak pokaże was odgrywających „ostatni dialog” w miejscu, gdzie bossa spotkałeś. Spostrzegawczy zauważą zaraz, że właściwie nie przeszkadza to w grze - filmik jest filmikiem i niczego już w zabawie nie zmienia. Dochodzi jednak do momentów, gdy upór producentów, by filmik nam pokazać graniczy z absurdem!

Mamy w grze zjawisko „dziur bez dna” - otwory w gruncie, bądź przepaść tak głęboka, że jak w nią spojrzymy to tylko ciemność. Wpaść tam, znaczący zginąć. I na trzecim poziomie spotykamy na końcu bossa, który więzi ninję. Zamiast z nim walczyć spróbujcie doprowadzić go do przepaści (dość niemrawo się porusza, ale można go zmobilizować). Oczywiście rezolutnie sobie wpadnie i niby zginie. Figa! Bo jak ma się pokazać końcowy filmik (boss leży na ziemi w kałuży krwi i popłakuje), skoro zwałiliśmy faceta do dziury? Okazuje się, że twój ninja stoi, a to nie koniec poziomu! Co robić? Zrozpaczeni i zdesperowani wracamy tedy do miejsca, gdzie się bossa zawsze spotyka i okazuje się, że niedoszły trup stoi tam, gdzie był na początku! Tyle, że ma jedną jednostkę energii - tylko go szturchnąć i umiera.

W grze przeszkadza to w sposób oczywisty: robisz całą planszę, zostaje ci minimum energii, wpadasz na doskonałą metodę zwalania bossa do dziury, a tu okazuje się, że on wcale po tym nie umiera i może ci jeszcze nieźle przywalić. Kontynuując „kącik marudy” - jakże ogromnym bezsensownym jest tonięcie w wodzie do pasa! Także psów (bo rozumiem, że człowiek może pływać nie umieć). Widać jak wół, że

twój ninja chodził w tej wodzie, a nie pływa. To jak to się dzieje, że tam wszyscy toną? A skoro już pływać się nie umie, to po co skakać do wody, skoro można poczekać na brzegu?

Mało? To co powiecie na miejsca, które masz niemal na wyciągnięcie ręki, a linki tam nie zahaczysz, lub w drugą stronę - miejsca, które ledwo widać, a linkę zahaczasz (i lecisz potem na niej przez pół planszy)...

Wystarczy zastanowić się przez chwilę, by odkryć jak wiele uprościło to w życiu programistów: nie trzeba kodować w algorytmie gry walki w wodzie, nie trzeba kodować zmiennych do filmików - obrazki zawsze są takie same. Reszta - zwykłe błędy. Cóż, człowiek jest omylny.

A teraz przypomnijcie sobie przeciwników z MGSa: głuchych i ślepych, bez najmniejszych umiejętności wyciągania wniosków (jeśli przykopiesz mu z tyłu, on tylko zaskoczony rozejrzy się, a jeśli zdąży się jeszcze schować - pójdzie dalej).

Wyliczać by można długo, a nie o to tu chodzi. Pierwsze pytanie brzmić będzie zapewne: skąd wzięła się tendencja do pakowania do gier przeciwników-inwalidów umysłowych? Otóż, Szanowni Czytelnicy: sami pokazaliśmy, że to lubimy. Człowiek lubi być w czymś dobry, a w grze, którą da się przechodzić na pamięć jest to bardzo proste. Zapewne

znacie opowieści o ludziach, którzy CONTRĘ przechodzili z wyłączonym monitorem. W takich grach jak stara CONTRA, PACMAN, czy nowy ABE'S ODDYSEE schematyczność zachowań przeciwników nie przeszkadza. Przywykliśmy do tego. Nie mniej koderzy nie zdali sobie sprawy z tego, że oto tworzą gry, których drugie imię brzmi realizm. A nie są to pierwsze rozrywkowe programy tego typu, wspomnieć tu wystarczy tylko PCtoyou FLIGHT SIMULATOR - zgodzicie się jednak, że to zupełnie coś innego. TENCHU i METAL GEAR SOLID nie symulują pracy urzędników elektronicznych (wiem co jest w MGSie, ale to nie kamery, ani SUPER T-REX są atutami tej gry), te gry miały ponoć pokazać jak zachowują się ludzie. Efekt pracy koderów potwierdzić może jedynie pogląd, że na drodze do stworzenia sztucznej inteligencji stoimy jeszcze bardzo daleko. O sztucznej inteligencji w grach najlepiej od razu zapomnieć i nie dać się nabierać następnym razem.

Z tym nabieraniem wiąże się jeszcze jeden aspekt sprawy. Problem, od którego zacząłem ten wywód: gra gier. Proszę Państwa; gra gier nie powstała w tym roku i nie powstanie nigdy. Ponieważ, na szczęście rozwijamy się, a gra, po wyprodukowaniu pozostaje

tak sama - prędzej czy później musi nam się znudzić. Strategia gracza przypomina nieco słynną strategię męczynny, tzw. „strategię trzech <<PO>>”: „Poderwać, Pobawić się, Porzucić”.

Trzeba powiedzieć, że tak samo jak gra gier, nie wyjdzie też konsola konsol. Ani DreamCast, ani PSX2 nie będą nigdy tak doskonałe, że porzucimy dla nich wszystko co mieliśmy. Mądre przysłowie mówi, że spełnione marzenia znikają i to chyba jest klucz do tajemnicy. Ponadto jeśli marudziśmy oznacza to, że rosną nasze wymagania. Nie dajcie się omamić reklamami super-sprzętu i super-gier, spełnieniem waszych marzeń, a licząc z tym, że na pewno produkty, które trafią w wasze ręce będą trochę gorsze od tego czego się po nich spodziewaliście.

Nie ma więc co zabijać się, że dzieciaki w Japonii mają już Dreamcasta, a Polacy nie. Czy naprawdę wierzycie producentom, że posiadając jedną konsolę staniecie się bardziej szczęśliwi, niż gdybyście posiadali inną?... No właśnie. I w ten oto sposób okazuje się, że kłamstwa o grach, czy produktach wszech czasów, mają tak krótkie nogi, że toną w wodzie do pasa.



“Sztuczna inteligencja z łatwością wygrywa z najprawdziwszą głupotą”

Pro Action Replay

Doczekaliśmy się drugiej na polskim rynku maszynki do oszukiwania w grach, tym razem jednak nie tylko do PlayStation - Action Replay jest też dostępny w wersji dla Nintendo 64. Cena PAR do PSX'a nie przekracza 100 złotych, natomiast na AR'a do N64 trzeba będzie wywalić trochę więcej. Ale chyba warto.

Miesiąc temu wyjaśniliśmy na czym polega oszukiwanie przy pomocy takiej karty, ale może warto powtórzyć jeszcze raz. Posiadając kartę z rodziny ACTION REPLAY oraz odpowiednią sekwencję kodów można zmieniać dane znajdujące się w pamięci konsoli, tym samym oszukując grę. Prostym przykładem niech będzie kod dający 99 żyć, czy nieskończoną liczbę amunicji. Bywają także i bardziej drastycznie przykłady ingerencji w produkt, jak na przykład opublikowane przez nas miesiąc temu kody, które automatycznie zaliczają wszystkie licencje w GRAN TURISMO. Należy przy tym pamiętać, że amerykańskie kody nie będą pasować do europejskich wersji gier i analogicznie - kody europejskie nie zadziałają przy japońskiej lub amerykańskiej wersji NTSC.

■ PRO ACTION REPLAY - PSX

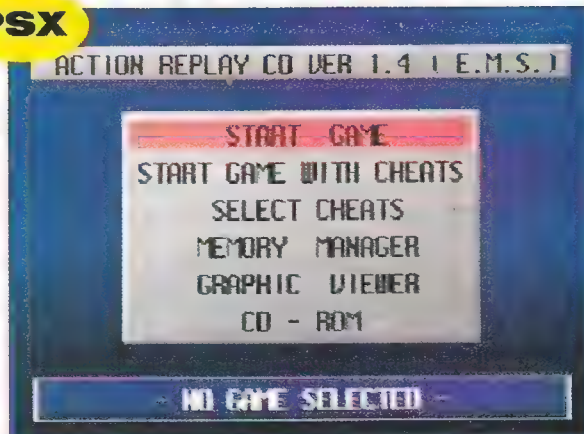
Wszystkie funkcje, które posiada PSX'owy ACTION REPLAY widzicie wypisane w głównym menu. Oprócz standardowej możliwości wpisywania, kasowania, dodawania, usuwania i wszelkiej innej edycji kodów dzięki PRO ACTION REPLAY można na przykład odsłuchiwać muzykę, czy obejrzeć filmiki znajdujące się na płycie z grą nie będąc zmuszonym do końca jej. Można także łapać screeny z gier, a potem sprawdzać, w jakiej rozdzielczości gra została wykonana. Jest też memory manager, który pozwala na kopiowanie danych z kart pamięci bez potrzeby wychodzenia z menu. PAR jest po prostu w porządku.

■ ACTION REPLAY - N64

ACTION REPLAY do N64 posiada tylko funkcję obsługi kodów i możliwość zarządzania kartą pamięci. Ale i tak jest niezły - bo w ogóle jest. I działa - sprawdzaliśmy go z MISSION: IMPOSSIBLE. Cóż możemy więcej dodać? Szukajcie nowych kodów i oszukujcie w grach ile wlezie.

ConsolElite

PSX



N64



TV GAMES

GRY TV * CARTRIDGE * AKCESORIA

SEGA

NINTENDO 64

LYNX

SONY PLAYSTATION



GAME GEAR

JAGUAR

NOMAD

GAME BOY

PROWADZIMY ZAMIANĘ GIER

WARSZAWA - URSYNÓW, ul. LACHMANA 4
obok Domu Kultury

INFO-TEL. 0602 - 668 - 514



GAWĘDY PO FAI

Co było najpierw: jajko, czy kura? Co jest ważniejsze, gra czy konsola? Pozornie nie ma to nic wspólnego ani z jajkiem, ani z kurą, ale w rzeczywistości znane są przypadki, kiedy to ludzie kupowali konsolę tylko po to, by móc zagrać w jakąś grę, zamiast robić to odwrotnie ("Oł, kupię sobie konsolę i parę gier"). Jak to?... Czytajcie dalej...

Zawsze wachlarz gier na daną maszynkę był istotnym składnikiem decydującym o zakupie tejże, ale ostatnio doszło do sytuacji już obłądnych. Mówimy tu konkretnie o kupowaniu PlayStation dla TEKKENA i GRAN TURISMO, Nintendo 64 dla ZELDY, czy nawet Dreamcasta dla VIRTUA FIGHTER 3. Skupmy się na tych dwóch ostatnich, bowiem Sony bezkonkurencyjnie wyładowało na pierwszym miejscu i o przyszłość raczej nie musi się martwić. Nawet sobie nie wyobrażacie jak bardzo przyszłość obu firm zależy od tych właśnie dwóch tytułów. Nintendo ma bardzo słabą pozycję w Japonii, gdzie jak wiadomo znajduje się centrum życia konsolowego. Nasi żółci bracia nie przepadają za firmami, które - owszem - oferują niewiarygodnie miodne gry, ale za to średnio raz na rok... Japończycy stracili zaufanie do Nintendo i konsola ta ustępuje w liczbie sprzedanych egzemplarzy nawet Saturnowi, o którym przecież Sega już oficjalnie powiedziała, że jest martwy. W każdym razie Nintendo postawiło wszystko na jedną kartę, bez specjalnego wyboru zresztą, i zorganizowało rewelacyjną kampanię reklamową dla ZELDY, przesmykując tu i ówdzie informacje, że gra jest tak dobra, iż warto dla niej samej kupić nowiutkie Nintendo...

I jak myślicie, zadziało?... Oczywiście, że zadziało. Co prawda, i tu trzeba oddać sprawiedliwość, LEGEND OF ZELDA 64 jest jednogłośnie wybiera - na przez wszystkie internetowe strony o grach, jak też i przez czasopisma, grą stulecia. Dośćownie nikt nie ma wątpliwości, że faktycznie jest to gra, dla której warto kupić konsolę. Ludziska się zachwycają, grają w bezsenne noce, oczy podpartyszy zapałkami, redaktorzy przeżywają wielokrotne orgazmy, i to najchętniej publicznie, itd. I zdradzę wam sekret: tak jak nie bardzo chciało mi się kupować N64 po tym, jak kupiłem jedno kuzynowi i razem skończyliśmy SUPER MARIO 64, tak teraz jestem pewien, że tego samego dnia, kiedy ukaże się PAL-owska wersja przygód Linka, ze sklepów zniknie jedna konsola więcej...

Wspominałem też o Dreamcasie i VIRTUA FIGHTER 3. Niektórzy czytelnicy poniższych felietonów pamiętają zapewne, że VF3 to moja ulubiona bijatyka. Czy można się dziwić, że kto jak kto, ale ja usycham w nocy z tęsknoty za premierową grą DC?... A już tym bardziej, że na moim ulubionym sajcie internetowym zrobiono recenzję VF3 po dwóch dniach grania non-stop i dziennikarz po prostu rozplynął się jak krowka-mordoklejka na teksańskim asfalcie, wszem i wobec ogłaszając VF3 Jedynym i Prawdziwym Championem Fighting Games. Wspominał też coś o tym, że po odpaleniu gry

zmoczył z wrażenia spodnie, ale ten wątek pomińmy litościwym milczeniem. Wracając do głównego wątku: pisałem kiedyś, że Japończycy do dziś grają w salonach gier video w VF3, podczas gdy inne naparżanki przychodzą i odchodzą, więc nie jest żadną niespodzianką, iż podobnie jak Nintendo w przypadku ZELDY, tak Sega w przypadku VF3 ma nadzieję jedną grą uratować swoją wiarygodność. Sega, naturalnie, po płamie z Saturnem - konsoli, która miała w środku więcej mocy niż PlayStation (to nie mój wymysł, ale ogólnie przyjęta przez developerów gier informacja), a jednak marketingowo poległa w walce z Sony na całej linii (z małym wyjątkiem znanych nam wysp na Dalekim Wschodzie). Po prostu nikomu nie opłacało się robić gier, więc nikt nie robił.

I... wygląda na to, że Sedze się również udało! Idealnym obrazkiem dokumentującym taki stan rzeczy jest opublikowane na jednym



Wygląda na to, że Sedze się również udało! Idealnym obrazkiem dokumentującym taki stan rzeczy jest opublikowane na jednym z internetowych serwisów zdjęcie szczęśliwego, spoconego posiadacza świeżo zakupionego Dreamcasta... obłożonego tekturkami imitującymi PlayStation!

z internetowych serwisów zdjęcie szczęśliwego, spoconego posiadacza świeżo zakupionego Dreamcasta... obłożonego tekturkami imitującymi PlayStation! Skośnoocy, nikczemnego wzrostu bracia i siostry ustawiają się w Japonii grzecznie sznurkiem po najnowszy produkt Segi. Wygląda na to, że rozpoczęła się nowa wojna. Bo chyba nikt przy zdrowych zmysłach nie ma złudzeń, że dla odmiany nowa konsola Sony będzie co najmniej dwa razy mocniejsza od Dreamcasta... A nowa konsola Nintendo?...

Kiedy idziecie do kina, macie głęboko w trzewiach, czy film jest z wytwórni Universal czy Warner Bros. Kiedy kupujecie konsolę, powinniście zachować tę zasadę. Jeśli chcesz kupić PlayStation, nie rób tego dlatego, że telewizor też masz Sony, ale zrób to dla FINAL FANTASY VIII. Jeśli chcesz kupić N64, nie rób tego dlatego, że grałeś w Mario na SNES-ie, ale dlatego, że Link dorasta. Jeśli chcesz kupić Dreamcasta, to nie rób tego z litości dla biednej, upokorzonej Saturnem Segi, ale dlatego, że SPoD Akiry poprawiony Dragonlance'm przy ścianie i paru jeszcze innych warunkach daje jedno z dwóch 100% instant-death combo w VIRTUA FIGHTER 3.

Odpowiedź na pytanie z drugiego zdania tej gawędy jest oczywista. Gry. Chodzi o gry.

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem firmy developerskiej METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, a jego poglądy nie zawsze reprezentują poglądy redakcji NEO PLUS. Tak na wszelki wypadek.

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem -
- zaprenumeruj NEO PLUS!

■ PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

- nie stoją w kolejkach
- dostają co miesiąc NEO PLUS do domu
- nie patrzą nerwowo na kalendarz
- wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki

■ JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, siódmego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer ósmy. Ale nie martw się - NEO PLUS jest już dostępne w archiwaliach. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 28,90 zł

12 numerów - tylko 56,90 zł



Oto 50 dem
TENCHU,
które
posłaliśmy
w tym
miesiącu!

Za
miesiąc
do kopert
idą
kolejne
niespo-
dzianki...

nowość!!

KOMPENDIUM!

Przyjmujemy zamówienia na Księgę Gier Video - KOMPENDIUM KONSOLOWE! Aby zamówić zaznacz na zamieszczonym obok kuponie odpowiednią rubrykę i opłać na poczcie 19,90 złotych. KOMPENDIUM ukaże się pod koniec stycznia '99

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł

☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące

numery archiwalne:

(każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM konsolowe

☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1

Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)



- taniej

- bezstresowo

- z gwarancją regularnego

otrzymywania

- już od pierwszego numeru

atrakcyjne upominki

UWAGA! - To Twoja szansa!

Co miesiąc

wśród prenumeratorów losujemy płyty

z wersjami demo gier na PSX'a

oraz pełne wersje gier na PSX'a!

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł

☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące

numery archiwalne:

(każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM konsolowe

☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1

Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

PRENUMERATA

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł

☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące

numery archiwalne:

(każdy w cenie 5,- zł)

KOMPENDIUM konsolowe

☐ Tak, zamawiam książkę KK szt. 1

Wpłacam na konto wydawnictwa kwotę 19,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu - szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

NEO PLUS nr 1 - Lipiec/Sierpień 1998



NEWS: Dreamcast - pierwsze objawienie
ZAPOWIEDZI: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '98 - gigantyczna relacja z największego show w Atlancie. 18 stron nowości.
RECENZJE: BREATH OF FIRE 3, COLIN McRAE RALLY, DEAD OR ALIVE, GHOST IN THE SHELL, KLONOA, KOBE BRYANT NBA COURTSIDE, PANZER DRAGON SAGA, TOMBI, TOTAL NBA 98, VIGILANTE 8, WORLD CUP '98, WILD ARMS, ZERO DIVIDE 2, BLASTO, FORSAKEN, KULA WORLD, BOMBERMAN WORLD, i inne...
HELP: BREATH OF FIRE 3
XTRA!: Wywiad z autorem GRAN TURISMO

NEO PLUS nr 2 - Wrzesień 1998



NEWS: Activate '98 - prywatny show Activision w Irlandii
ZAPOWIEDZI: SOUL CALIBUR - SOUL BLADE 2, CRASH BANDICOOT 3, SPYRO THE DRAGON, LEGEND OF ZELDA 64, RIVAL SHOOLS i inne.
RECENZJE: 1080 SNOWBOARDING, BANJO-KAZOOIE, BIO F.R.E.A.K.S., CRUISIN' WORLD, GT 64, HEART OF DARKNESS, MISSION: IMPOSSIBLE, MORTAL KOMBAT 4, N2O, PARASITE EVE, ROAD RASH 3D, SHINNING FORCE 3, TEKKEN 3, TOMMI MAKINEN RALLY, VIPER i inne.
HELP: MORTAL KOMBAT 4
XTRA!: Dreamcast - czy warto czekać?

NEO PLUS nr 3 - Październik 1998



NEWS: ECTS 98 - największy europejski show w Londynie
ZAPOWIEDZI: BRAVE FENCER MUSASHI, EHRGEIZ, FINAL FANTASY VIII, METAL GEAR SOLID, THRILL KILL, WIPEOUT 64, XENOGears i inne.
RECENZJE: ASSAULT, BATMAN&ROBIN, RED ALERT RETALIATION, F1 WORLD GRAND PRIX, FIFTH ELEMENT, FUTURE COP: LAPD, ISS PRO 98, MEDIEVIL, MOTO RACER 2, SPYRO THE DRAGON, TENCHU, WWF WARZONE i inne.
HELP: WWF WARZONE, TENCHU
XTRA!: Kobiety są...wymagające, czyli wszystko o grających dziewczynach

NEO PLUS nr 4 - Listopad 1998



ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR, NHL 99
HELP: Tips & Tricks
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

Odcinek dla poczty		Odcinek dla banku		Odcinek dla posiadacza rachunku		Odcinek dla wpłacającego	
kwota:	zł gr	kwota:	zł gr	kwota:	zł gr	kwota:	zł gr
słownie złotych:		słownie złotych:		słownie złotych:		słownie złotych:	
groszy jak wyżej:		groszy jak wyżej:		groszy jak wyżej:		groszy jak wyżej:	
wpłacający:		wpłacający:		wpłacający:		wpłacający:	
ul.		ul.		ul.		ul.	
.....		
na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.		na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.		na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.		na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.	
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa		na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa		na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa		na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa	
numer: 12401112-30015757-2700-401112		numer: 12401112-30015757-2700-401112		numer: 12401112-30015757-2700-401112		numer: 12401112-30015757-2700-401112	
Datownik		Datownik		Datownik		Datownik	
.....		
opłata		opłata		opłata		opłata	
zł gr		zł gr		zł gr		zł gr	
podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego		podpis przyjmującego	

SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Przy różnych okazjach pisaliśmy już o pewnej tajemniczej i niewiele komukolwiek mówiącej grze pod tytułem CHRONO TRIGGER. Chyba najwyższy czas na małe wyjaśnienie.

CHRONO TRIGGER był jedną z ostatnich gier, jakie Squaresoft wydał na małą konsolę. Jednocześnie jednak trafił do panteonu najbardziej uznanych gier stworzonych przez kwadratową firmę, a przez wiele osób (oraz pism) został uznany za najlepszą RPG-a jaki pojawił się na SNES-a. Osoby, które skończyły swoją przygodę z sympatycznym i niezbyt gadatliwym Crono do dzisiaj wspominają tamte wydarzenia, a sequel CHRONO TRIGGER był do niedawna jedną z najpopularniejszych kaczek dziennikarskich i przedmiotem niejednego dowcipu primaaprilisowego. Do dzisiaj, ponieważ z siedziby Square wyciekły plotki o planowanej części drugiej. Na razie jednak firma nie wypowiedziała się w tej kwestii oficjalnie, więc z komentarzami jeszcze się trochę wstrzymamy.



Najciekawszym elementem CHRONO TRIGGER był motyw podróży w czasie. Zrealizowany w nieco inny sposób niż to ma miejsce w ZELDZIE, ale mimo wszystko. Gra jest podzielona na sześć różnych okresów i w zależności od tego jak toczy się fabuła, miota gracz od jakichś 65 milionów lat temu aż po Kanielec Czasu. Najważniejsze jednak jest to, że gra dawała możliwość ujrzenia jednego z przynajmniej piętnastu różnych zakończeń w zależności od tego, w którym okresie podjęto się walkę z Lavosem (główny zły - naszpikowany gość żywiący się energią planet), jakie postacie były akurat w drużynie i jakie ważniejsze przedmioty miało się ze sobą. Powoduje to, że grę ma się ochotę przechodzić więcej niż raz. Tym bardziej, że mini-gier, sekretów i różnych bonusowych przedmiotów można tam znaleźć na kopy. A biorąc pod uwagę czas potrzebny na ukończenie CT (jakieś 20-25 godzin) jest to naprawdę ważne. Jakby na deser, po ukończeniu gry autorzy dawali możliwość rozpoczęcia dodatkowej wersji - NEW GAME PLUS, która pozwalała na rozpoczęcie przygody z maksymalną ilością przedmiotów.

Niektóre rozwiązania w grze do dzisiaj zaskakują swoją innowacyjnością. Wystarczy wspomnieć chociaż motyw z pierwszym spotkaniem z księżniczką. Główny bohater wpada na nią podczas przechadzki po rynku miasta. Dziewczyna (wtedy jeszcze nie wiadomo, że jest ona księżniczką) przewraca Crono i gubi przy tym naszyjnik. I od teraz zaczyna się ten ciekawy fragment (opisany zresztą miesiąc temu). Otóż podczas zwiedzania miasta w towarzystwie dziewczyny wpada się w serię zastawionych przez twórców gry pułapek. Jeżeli gracz:

- nie podniesie dziewczyny z ziemi zanim rzuci się po naszyjnik
- zje leżące na stole jedzenie
- nie pomoże małej dziewczynce znaleźć kota
- zagadnięty, spróbuje sprzedać naszyjnik dziewczynie sklepikarzowi
- nie pozwoli jej na przyglądanie się stodołom leżącym na stoisku, oraz zagadnięty, powie dziewczynie, że nic dla niego nie znaczy jej przyszłość

to po jakiejś godzinie - dwóch gry dojdzie do momentu, kiedy wszystkie te fakty zostają zinterpretowane na jego niekorzyść. Sytuacja jest o tyle zabawna, że w momencie kiedy wykonujemy wszystkie z tych czynności, to (przyzwyczajeni, że jak w grze coś można zrobić, to zwykle jest to dobre) czujemy się bezkarnie. Natomiast w CT odbywa się regularny sąd, gdzie tawa przysięgłych wysłuchuje najpierw zeznań gracza (proste pytania - zrobiłeś to czy nie), a później weryfikuje je na podstawie zeznań świadków. Mnie zdarzyło się akurat, że zaliczyłem

absolutnie wszystkie złe wystęпки i trafiłem do pudła. W rzeczywistości nawet jeżeli wszystko zrobiło się dobrze to i tak idzie się siedzieć, ale to szczegóły.

Miłym dodatkiem była możliwość ustawienia na początku gry trybu rozgrywania walk - aktywnego albo turowego. Ten pierwszy dopuszczał ataki potworów bez względu na poczynania gracza, natomiast drugi pozwalał na rozważne podejmowanie kroków. Menu walki było dosyć proste - po rozpoczęciu walki pojawiała się standardowe menu pozwalające na specjalne ataki danej postaci, ataki fizyczne oraz wykorzystanie przedmiotów. Na wzmiankę zasługują specjalne ataki - po uczeniu się tych bardziej złożonych można było wykonywać combosy wraz z pozostałymi dwoma członkami drużyny. Ataki specjalne zabierały jednak magiczne punkty. Drużyna składała się z siedmiu postaci (w tym jednej ukrytej). Głównym bohaterem był Crono - młodzieńiak ze śmieszna czupryną, dalej była Lucca - dziewczyna-mechanik (gdymy to było FINAL FANTASY to imię jej byłoby, tak, zgadzicie, Cid). Oprócz tego rzeczona już księżniczka Marle, dzielny zamieniony w żabę rycerz Frog (szalenie zmyślne imię), przybyły z przyszłości robot Robo (aż mi wstyd pisać o tych dwóch - żaba o imieniu Żaba i robot o imieniu Robo, ale co poradzić), prehistoryczna wojownicza Ayla oraz tajemniczy i mroczny mag Magus (ohhh, to już trzeci...).

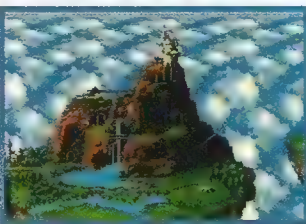
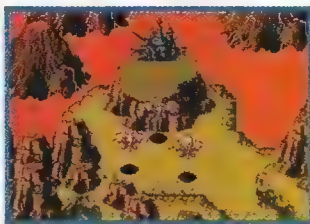
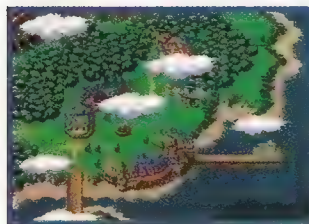
Wiercie mi proszę, że oprócz tych niezbyt sprytnych imion wszystko jest cacy.

CT stworzyli ludzie, którzy później dali nam też FFVII - Hironobu Sakaguchi współtworzył scenariusz, a muzykę napisał uznawany za jednego z najlepszych japońskich kompozytorów (oczywiście tych zajmujących się gram) - Nobuo Uematsu. Im oraz całej reszcie zespołu udało się wyciągnąć ze SNES-a wszystko co tylko było możliwe. Rezultatem była gra bardzo ładna (nie ustępuje w niczym wydanej ostatnio TALES OF DESTINY), z dobrze dobranymi efektami dźwiękowymi i kilkoma niezłymi motywami - na czoło wysuwa się muzyczna pana Żaby (choć kawałek bitewny trochę kulał).

Wiele osób chciało koniecznie ujrzeć CT zaadaptowanego na PSX-a. Wiele osób chciało sequela. A Square wznawiało kolejne serie swoich gier, za każdym razem pomijając świetnego CHRONO TRIGGERA. Może nie chcąc mącić nieskanalnego wizerunku tytułu, może po prostu dla draki, a może dlatego, że do tej pory nie było jeszcze platformy, która mogłaby sprostać ich wymaganiom?...

Tylko czas może to pokazać.

Squaerio, z pudełka pod choinką



Sprzedaż Wysyłkowa **TOMsoft**
Gier Komputerowych
 Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
 Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA ! Niskie Ceny !
 ul. Krzywa 4
 05-077 Wesola 4
 k/Warszawy
 tel: (0-60)1282363
 tel: (0-22)7731982
 fax: (0-22)7733614

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier : Ceny w zł.

Abe's Exodus	199.00
Apokalypse	199.00
Colin McRae Rally	199.00
Colony Wars 2	199.00
Constructor	199.00
Cool Boarders 3	199.00
Crash Bandicoot 3	199.00
Diablo	169.00
Duke Nukem - Time to Kill	209.00
Fifa '99 - wer. ang.	209.00
Formula 1 '98	199.00
ISS Pro '98	209.00
Medieval	209.00
Mortal Kombat 4	199.00
Moto Racer 2	199.00
NBA Live '99 - wer. ang.	209.00
Need for Speed 3	169.00
NHL '99 - wer. ang.	199.00
Premier Manager '98	199.00
Red Alert: Retaliation	199.00
Resident Evil 2 - wer. ang.	219.00
Road Rash 3D	169.00
Small Soldiers	199.00
Spyro the Dragon	199.00
Tekken 3	199.00
Tenchu	199.00
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	219.00
Vigilante 8	199.00
Victory Boxing 2	199.00
World Cup '98	165.00

Platynowa seria:

Command & Conquer	109.00
Crash Bandicoot	109.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
DOOM	109.00
Gex 3D	119.00
Fifa 98 + Joypad	179.00
Formula 1	109.00
Formula 1 '97	119.00
Grand Thief Auto	109.00
Hercules	109.00
ISS. Pro	109.00
Lemmings...	109.00
MDK	119.00
Mickey's World Adventure	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	109.00
Pandemonium	109.00
Pitfall 3D	119.00
Resident Evil	109.00
Resident Evil Director's Cut	119.00
Tekken 2	109.00
Time Crisis	109.00
Toca Touring Car Champ. (Dual Sock)	109.00
Total NBA '98	109.00
WarCraft 2	119.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria do PlayStation:

Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Game Pad	77.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	109.00
Kontroler DUAL SHOCK	129.00
Memory Card (oryginalna)	79.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Kabel (EURO)	39.00
Barracuda - joypad analog.	89.00

Uwaga!!!

Jeżeli Twoje PlayStation:

- nie wczytuje gier
 - przerywa sekwencje filmowe
- Zadzwoń !!!**

Wymienimy czynnik i konsola będzie jak nowa !!!

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrótniej ze znacznikiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
 Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

FAQ

W tym wydaniu FAQ zarządziły listy dotyczące piractwa. Artykuł F.O.T.A dogłębnie Was poruszył. Jest mnóstwo głosów, które opowiadają się za piractwem, ale na szczęście istnieje dla tej liczby odpowiednia przeciwwaga ludzi, którzy o przeróbkach nie chcą słyszeć. Zapraszamy do lektury, a potem proponuję jeszcze raz przemysleć temat. Będziemy w kontakcie listownym lub też e-mail'owym

Brat@gromit.pmc.com.pl

Od pewnego czasu denerwuje mnie wywyższanie japońskich gier nad ich europejskie odpowiedniki. W związku z tym mam kilka pytań:

1. Czym właściwie różnią się japońskie gry od ich europejskich konwersji?
2. Czy warto kupić japońskiego PSX'a? Jeśli tak, to gdzie kupować oryginalne gry NTSC?
3. Jakie są różnice poza ilością klatek animacji, między japońskim TEKKEN'em a europejskim? Szymon, Poznań

Wywyższanie gier w wersji japońskiej jest bez sensu. Co prawda rozumiem, jeśli ktoś sprowadza sobie TEKKENA bo chce się bawić szybciej. Ale granie np. w PARASITE EVE mija się z celem. I tak nic nie zrozumiesz z treści gry.

1. To zależy tylko od producenta. Technicznie programy pozostają bez zmian, natomiast czasami wersje PAL są urozmaicone o jakiś dodatkowy level czy nową muzykę.
2. Jeśli masz szmal to kup sobie PSX'a NTSC. Ale po co? Natomiast gry musisz sprowadzać z Japonii, co wyniesie cię ok. 250-300 zł za sztukę.
3. Żadnych, oprócz tego, że tekst przy liście ciosów stał się zrozumiały.

☐☐☐

Około pół roku temu kupiłem sobie PlayStation. Sprawa okazała się bardziej zagmatwana niż myślałem. Z zakupu zostało mi jeszcze ok. 100PLN, które miałyby być w przyszłości przeznaczone na gry. W tym czasie stało się jednak coś, co w dużym stopniu zaważyło na mojej aktualnej sytuacji. Zaprosił mnie do siebie kumpel. Gdy do niego wszedłem grał w RESIDENT EVIL 2. Spytałem go, skąd ma grę. Pamiętam, że dwa dni temu był splukany. Wyznał mi, że pożyczył trochę kasy i kupił pirata. To było dla mnie szok. Po jakimś czasie przeszło mi i zacząłem rozumieć jego intencje. Rozpoczęliśmy długą rozmowę, zapytałem go czemu to zrobił i co go do tego skłoniło. Po dłuższym czasie moje uczucia zaczęły się mieszać, powoli zaczynałem przechodzić na jego stronę. Dręczyły mnie różne fakty. Ponieważ w moim portfelu świeciło pustką miałem wybór:

- a. kupić grę w platynowej serii (WIPEOUT 2097).
 - b. sprzedać konsolę (nie wchodziło w grę).
 - c. wydać kasę na pirackiego gniota.
- Nakłoniony przez kumpla i mój portfel wybrałem piraty. Biorąc pod uwagę moje możliwości finansowe, na Sonkę zbierałem około 4 lat. Jedynym rozsądnym wyborem była przeróbka. Do tej pory nie wiem, czy to był błąd. Od tego momentu moje życie uległo zmianie. Choć nie jestem na tyle głupi aby nabijać piratom portfel. Po prostu nie kupowałem gier na żadnych bazarach. Co najwyżej pożyczałem od kumpla. Nie każdy człowiek kupujący gry pirackie może być porównywany do kieszonkowca. Zastanówcie się nad tym. Jarek, Łódź

Cóż, nie można pochylać takich czynów. Na szczęście - co widzimy w listach - rośnie pokolenie, które brzydzi się pirackimi gramami. Konsekwencje poniesiesz później. Jakie - przeczytaj do końca ten FAQ. Natomiast chciałbym ci powiedzieć, że właśnie straciłeś gwarancję na swoją konsolę i jeśli coś ci padnie (a padnie, zapewniam cię) to będziesz miał problem. W serwisie nikt ci nie przyjmie konsoli do naprawy, jeśli nawet miała by być to jakaś groszowa sprawa. Pozostaną ci jacyś domowi elektronicy albo kupienie nowej konsoli.

☐☐☐

Jako student medycyny i zatwardziały gracz (można to połączyć!) chciałbym coś sprostować: W opisie TUROK 2 przetłumaczyliście słowo Cerebral Bore jako "wierćto rdzeniowe", tymczasem jest to "mózgowe wierćto" (od łacińskiego Cerebrum, Cerebr - mózg). Kacper, Gdańsk



rys.
Tomek
Snoch

Gee... Masz najpewniej rację, ale sam przyznasz, że to mocne słowo. Skoro jednak prawda wyszła na jaw.. Dobra - to wiertło mózgowe. Wierci się nim w mózgu robiąc z niego krwawą breję. Blee... (Banan - 1:0 dla Kacpra)

☐☐☐

W moim liście, chciałbym poruszyć trapiącą mnie sprawę PIRACTWO! Od czasu gdy skończyły się wakacje mam w domu PSX'a. Co prawda sama konsola PlayStation nie jest aż tak droga, ale gry są po prostu zabójczo drogie. Muszę się przyznać, że stać mnie na kupienie jednego



rys.
Tomek
Snoch

oryginału raz na miesiąc lub nawet dwóch, ale mój kolega nie ma tyle kasy co ja. Ma natomiast przerobioną konsolę. Od pewnego czasu zastanawiam się czy nie dać szaraka do przerobienia, bo za jedną oryginalną grę będę miał teraz osiem. Rachunek jest więc prosty. Przerobienie konsoli kosztuje w tej chwili jakies grosze. Według mnie wydatek żaden, a korzyść ogromna. A odnośnie psucia się konsol po przerobieniu to bzdura!

Krzysiek, Kalisz

Oj, jak niewiele wiesz na temat konsol. Twoje spostrzeżenia to i wyłącznie obserwacja iluś tam kolegów, którzy grają na przerobionych konsolach. Teraz coś ci napiszę, to nie jest to straszenie tylko rzeczowy fakt. Po pierwsze jeśli chip zostanie źle zamontowany, może nastąpić spięcie i po tobie. Ale tak się może zdarzyć, natomiast wiem co się zdarzy na pewno. Otóż rozpieprzysz sobie chłopce laser. Ponieważ piraty to marne noname'owe płytki, które są tłoczone byle gdzie. Często są tak cienkie, że prześwitują. Laser w nowej konsoli poradzi sobie przez jakiś czas. A potem, animacja zacznie skakać, zaczniesz kombinować i przewracać konsolę na bok aż w końcu papa. Laser oberze taki kąt, że nie przeczyta dziesięciometrowego wyrazu KONIEC, który sam zaplakany wymalujesz na swojej ścianie. A poza tym, to nie bajka, że niektóre płyty są szchrzanione. Np. MEDIEVIL wiesz się w połowie gry (oczywiście pirat). Ponadto mnóstwo pirackich płyt to niedokończona wersje testowe. Przemysł sprawę zanim zrobisz cokolwiek.

☒☒☒

Niestety nie jestem jeszcze szczęśliwym posiadaczem PSX-a ale udało mi się przeżyć parę hardcore'owych przygód, a to za sprawą mojego starszego o 10 lat kuzynka. To było jakieś półtora roku temu. Sławoj (to mój kuzynek) przyniósł wtedy cedeka z DOOM'em. Screeny na kompaktce prezentowały się znakomicie jak na tamte czasy. Bez chwili wahania rzuciliśmy się do gry. Było fajnie. Lecz po jakiś ośmiu godzinach naszym oczom zaczęły się pokazywać dziwne obrazy. Jednak gra była tak zajmująca, że ani nam się nie śniło przerwać tej zaręczanej rozgrywki. Większość czasu grałem ja ale później oczy tak mnie rozbolały, że postanowiliśmy się zmieniać. Gra tak mnie wciągnęła, że poczułem się tak jak bym to ja poruszał się po mrocznych korytarzach pełnych kretyńskich potworów. Po prostu oderwałem się od rzeczywistości.

Przeszukiwałem właśnie jedno z takich pomieszczeń gdy nagle, zupełnie nieoczekiwanie wyskoczył mi przed nosem jeden z tych czerwonych ciulów z wielgachną głową i przeraźliwie żółtymi zębami. Tak okrutnie się przestraszyłem, że omal nie wyskoczyłem z krzesła. Krzyknąłem i opadłem z powrotem na siedzenie pakując w chłama cały ołów. Kuzynek zaśmiał się i sam zasiadł przed szarakiem. Grał, grał i grał. I muszę przyznać, że szło mu całkiem niezle. Ale spotkała go podobna historia i tym razem to ja miałem powód do śmiechu. Jemu wyskoczył z zupełnych ciemności ten żółtawy gość z nożem. Mój kuzyn nie dość, że spadł z krzesła to jeszcze stół też padł. Graliśmy od 18 do 6 rano. Później około 16-tej kiedy wstaliśmy z łóżek, mieliśmy dym za ten talerz. Ale było warto.

BEETLEJUICE, Warszawa

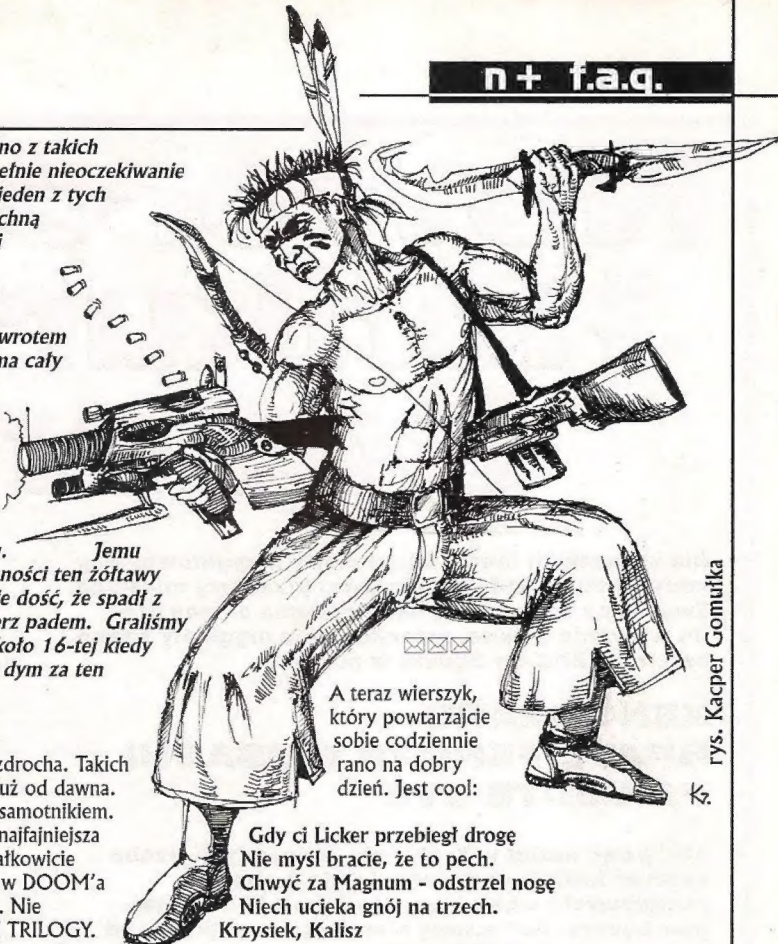
Zazdrocha... Złapała mnie zazdrocha. Takich sesji z kumplami nie miałem już od dawna. Stałem się wiernym graczem-samotnikiem. Posiedzonka w kilka osób to najfajniejsza sprawa. A wasze strachy są całkowicie uzasadnione. Sam jak grałem w DOOM'a trząsałem się jak mysie gówno. Nie wspomnę już o RE czy ALIEN TRILOGY. Przy tym ostatnim, to atmosfera pod koniec gry stała się tak napięta, że przestało mi to wszystko sprawiać radość. Bać się to fajna sprawa, to przecież takie mini virtual-reality. Coś w końcu na nas oddziałuje. Jestem ciekaw czego balibyśmy się bardziej. Nocnej wizyty w prosektorium czy samotnej rozgrywki w DOOM'a w wielkim zamczysku. Jestem pewien, że przy tym drugim byście wymiękli i ja też.

☒☒☒

Piszę do was pełen goryczy i smutku, ponieważ ostatniej soboty spotkało mnie prawdziwe nieszczęście. Z powodu braku odpowiedniej kwoty pieniędzy postanowiłem pojechać i kupić po niższej cenie egzemplarz mojej upragnionej gry TEKKEN 3. Po parominutowych poszukiwaniach nabyłem kompakt za 50PLN. Pełen szczęścia i radości wróciłem do domu i cały roztrzęsiony umieściłem płytę w moim szaraku. Po uruchomieniu zamarłem, coś jest nie tak. Znajomy filmik, ta sama ścieżka dźwiękowa, o nieeee....Minęło około 10 minut zanim doszedłem do siebie, to nic innego jak stary dobry TEKKEN2. Zdenerwowany i wściekły pojechałem szukać gościa. Gdy go odnalazłem i powiedziałem co mi wcisnął, koleś nawet się nie kłócił i dał mi innego cedeka. Mniej szczęśliwy niż poprzednio wróciłem do domu. I co? I nic! Płyta była albo pusta albo uszkodzona, gdyż moja konsola nawet nie zaczęła jej czytać. Po raz trzeci pojechałem do gościa (uprzednio spakowałem do plecaka piłę mechaniczną, karabin maszynowy i oczywiście nóż). Po godzinnej akcji poszukiwawczej tak się zdenerwowałem, że chciałem wskoczyć pod samochód. Kolesia nigdzie nie było. Zacząłem łażować, że przerobiłem konsolę i postanowiłem, że nigdy więcej nie kupię pirackiej wersji gry.

Jacek, Warszawa

Standardowa akcja. Na zachodzie mówi się o nas "Mądry Polak po szkodziu". I są też "Polish jokes". Ale oczywiście wszyscy twierdzą że przeróbki są OK, a kupowanie u piratów to normalna sprawa. I tak będą twierdzić dopóki sami się nie natną.



rys. Kacper Gomułka

A teraz wierszyk, który powtarzacie sobie codziennie rano na dobry dzień. Jest cool:

Gdy ci Licker przebiegł drogę
Nie myśl bracie, że to pech.
Chwyć za Magnum - odstrzel nogę
Niech ucieka gnój na trzech.
Krzysiek, Kalisz

☒☒☒

LIST MIESIĄCA

Ta historia zdarzyła się naprawdę. Siedziałem sobie właśnie na dworcu głównym czekając na pociąg. Obok mnie siedział skromny Azjata z mniej skromnym bagażem. Aby umilić sobie czas wyciągnąłem z plecaka NEO PLUS #3 i zacząłem czytać. Kiedy doszedłem do 70-tej strony, tej poświęconej GameBoyowi stała się dziwna rzecz. Zerkający mi przez ramię Azjata zerwał się jakby ktoś go oparzył, wyrwał mi z rąk gazetę i zaczął potrząsać nią wykrzykując coś raz po angielsku, a raz w nieznanym mi języku. Może byłoby to śmieszne, ale po takim napadzie magazyn zaczął przypominać jeden wielki strzęp. Nie wiedziałem co zrobić, może to jakiś psychopata? Postanowiłem do niego przemówić tak łagodnie, jak to możliwe w takich okolicznościach (facet mógł znać karate, czy coś...). Jako tako znam angielski - przemówiłem. O co mu chodziło? Otóż ten Japanese na stronie 70 wylukał wasze "screeny" z TEKKEN 3 w wersji na GameBoya. O zgrozo! Czy on naprawdę myślał, że TK3 ukaże się na GB (którego zresztą posiadał i mówił coś, że są "nierozłączni"). Gdy wyjaśniłem mu w czym rzecz, posmutniał. Ożywił się dopiero, gdy zaprowadził go do dworcowego salonu z automatem TEKKEN 3, gdzie rozegraliśmy kilka rundek. Po kilku minutach przekonałem się, że Japończyk to naprawdę twarde sztuki w te klocki. Pociąg w końcu przyjechał i udaliśmy się do swoich wagonów... A ja zostałem ze strzępami gazety w ręce. Dopiero gdy odchodził, zobaczyłem, że miał on plecak z logo FINAL FANTASY 6.

Tomek, Kielce

Wow. Akcja prawie jak z chińskiego filmu. Max! Stary, zaraz wysyłamy te screeny do Nintendo Japan - ciekawe, czy Mr. Yamauchi dostanie szafu... Gierka za tę historię i joypad za rysunki (MK i TEKKEN) już do ciebie jadą. Nie, nie jesteśmy próżni :)



rys. Roch Jędrzejewski

Piszcie, bo warto!

Co miesiąc dajemy joypad za najlepszy rysunek i pełną grę za list miesiąca!

Control Station

PlayStation

Noworoczny Konkurs SquareWare

Dla wszystkich fanów Squaresoftu przygotowaliśmy mały konkurs, który będzie trwał przez trzy miesiące. Zwycięzca danego miesiąca otrzyma od nas grę. Do wygrania piękne, amerykańskie oryginały trzech ostatnich RPG-ów Square w postaci:

XENOGEARS
BRAVE FENCER MUSASHI
PARASITE EVE

Aby wziąć udział w konkursie, w tej edycji trzeba napisać krótkie opowiadanie (do 4 stron zeszytowych) traktujące o jednym z bohaterów gier Square. Pod uwagę bierzemy wszystkich - od Crono z CHRONO TRIGGER, przez Clouda z FF7 aż po Fei'a, Musashiego, a nawet Squalla z FINAL FANTASY 8.

Na listy czekamy TYLKO MIESIĄC więc śpieszcie się! Ślijcie wasze teksty pod adresem:

NEO PLUS, Skrytka Poczтовая 83, 00-963 Warszawa 81
 z dopiskiem SquareWare



Zwycięzca edycji styczniowej otrzyma grę XENOGEARS

WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE

Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znacznikiem NINTENDO: 8-BIT NES, 16-BIT SUPER NINTENDO, GAME BOY, NINTENDO 64 w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)

Firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
 róg Kasprzowicza PAWILON 17
 TEL 0 602 261 229

KLUB Nintendo exclusive

Karta Klubowa No 000

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

DLA WSTĘPUJĄCYCH DO KLUBU SEGI PRZY ZAKUPIE DWÓCH GIER TRZECIA GRATIS!!!

Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA exclusive

TOMEL - TV GAMES
 01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
 róg Kasprzowicza PAWILON 17
 TEL 0 602 261 229

Firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)

w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki

SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR I NOMAD
 Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znacznikiem
 Prosimy podać typ konsoli

WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY
Playstation

KONIEC
 KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
 HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
 Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www.xoom.com/serwpsx/index.htm

CUDOWNY ŚWIAT KONSOL: www.xoom.com/cudowny/psx.htm

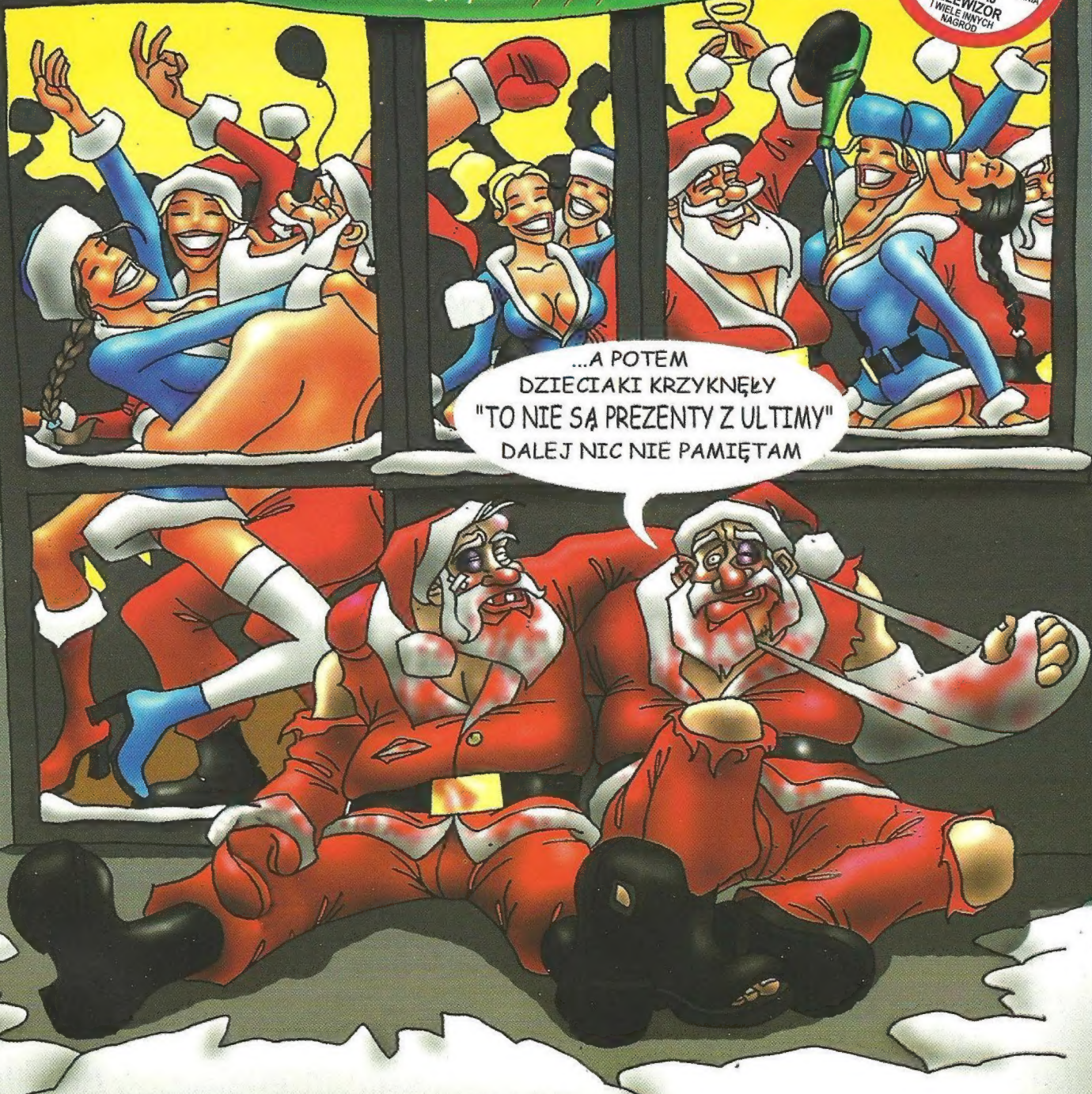
PRAWDZIWIY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMU

Świat Elektronicznej Rozrywki

MIKOŁAJE WITAJĄ 1999 ROK BIBU

WIELKI KONKURS ULTIMY
TRWA !!!
JUŻ TYLKO DO 7 STYCZNIA
WYGRAJ
TELEWIZOR
I WIELE INNYCH NAGRÓD



Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon-pt 10.00-19.00
sob 10.00-15.00

**PROWADZIMY SPRZEDAŻ
RATALNĄ ORĄZ WYSŁĄKOWĄ !**



PC
CD
ROM



ODDWORLD ABE'S EXODUS™



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
<http://www.lem.com.pl>

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.